mampato

Precio E° 3,50
Recargo Aéreo E° 0,10
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina M$N 130

AÑO I Nº 11

LA ULTIMA BATALLA DEL GENERAL CUSTER
URANO · FAUNA DEL NORTE DE CHILE

Los Antepasados de nuestros automóviles

SEXTA PARTE

STUTZ DV - 1932

BUGATTI - 1932

CHRYSLER - 1932

LINCOLN - 1932

HISPANO-SUIZA-1932

S.S. 1 - 1932

ASTON MARTIN - 1933

LANCIA - 1932

RAILTON - 1933

TALBOT 1933

FIAT 518 S - 1933

HISPANO SUIZA - 1934

RENAULT - 1934

PIERCE ARROW - 1933

TATRA V 8 - 1934

LAGONDA - 1934

STUDEBAKER - 1934

M.G. MIDGET - 1934

PANHARD & LEVASSOR - 1934

RILEY M.P.H. - 1934

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO I — Nº 11

HISTORIAS Y CUENTOS

La Ultima Batalla del General Custer 4
Historia de la Piratería 14
Heinrich Schliemann 16
Urano, un mundo helado 17
Pascua: la copia feliz del Edén 31

LAMINAS

Portada: Mampato entra a clases 1
Antepasados de nuestros automóviles 2
Flora y Fauna de Chile 27
Jardines submarinos 28
Isla de Pascua 30
Historia de Chile en láminas 56

HISTORIETAS

Mampato 9
Máximo Chambónez 21
Agente Trueno 34
Howard Flynn 36
Tippy Teen 45
La señorita Pinilla 48

ENTRETENCIONES Y VARIOS

Juegos 13
Mampatograma 41
Al Aire Libre 42
Hobbies 44
Por Aquí y Por Allá 49
Deportes 50
Muñecos Animados 52
Cine, discos y TV 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

CORREO ARGENTINO
FRANQUEO PAGADO CONCESION 5397
TARIFA REDUCIDA CONCESION ....

el correo de los amigos

Amigo Mampato:

Le escribo para decirle que el día que apareció la revista Mampato, apenas la vi, le dije a papá que la comprara y cuando la comencé a leer ¡Chitas que me gustó! Desde ese día la estoy coleccionando y las tengo todas. Además quisiera pedirle que pongan algo relacionado sobre cómo se empezó a poblar la tierra y también algo de la vida primitiva, y les diré mis queridos amigos que compraré su álbum.

Claudio Sergio Vera Castro.

A partir del próximo número iniciaremos una nueva serie: "La Historia del Hombre". Esperamos que en ella encuentres todo lo que deseas.

Don Eduardo:

Quiero consultarle si los resultados del concurso de los caballitos serán publicados en la revista Mampato. Encuentro esta revista estupenda, hace mucho tiempo que en Chile no se encontraba algo así. Cuando sale los miércoles, mi hermano y yo nos la peleamos. ¿Van a poner más Mampatogramas? ¿Cuándo pondrán la fecha en que saldrá el álbum de la Historia de Chile en láminas?

Michael Heuer Holz, Los Andes

Gracias Michael. Siempre saldrán Mampatogramas y juegos para entretenerlos. Respecto al álbum, en estos momentos se está imprimiendo.

Señor Director y Colaboradores:

Primero que nada deseo que reciban ustedes mis más sinceras felicitaciones y mis más grandes deseos de éxito en esta labor que han emprendido en favor de todos nosotros, ya que en Chile no existía desde hace años una revista para niños que nos entretuviera, enseñara y nos diera la oportunidad de ganar premios, a la vez. Genial la idea de que el cupón venga pegado en la tercera página para no mutilar la revista. Me gustaría que lo más luego posible publicaran un affiche en medio de la revista donde salga Mampato para que decore mi pieza.

Mario Acuña, Santiago

Señor Director:

Soy estudiante de doce años que estudio en el Seminario San Fidel de este pueblo. Me dirijo a usted para darle mis más sinceras felicitaciones por esta gran revista. Todos mis compañeros están contentos ya que no se imaginaban poder entretenerse tanto con una revista como "Mampato". Con respecto al sorteo desearía saber si se pueden mandar dos o más cupones en un mismo sobre.

Patricio Fischer, San José de Mariquina

Muchas gracias, amigo Patricio. Se pueden mandar todos los cupones que les quepan en un sobre.

Señor Mampato:

Le saluda su amigo Dino, tengo doce años, soy viñamarino y me gustaría felicitarlo por la gran revista Mampato. Es muy educativa y divertida. Tengo todas esas revistas que ya han aparecido y desearía que apareciera algo sobre el aprendizaje de judo y karate. ¿Me podría decir cuándo es el próximo sorteo del caballito?

Dino Samoiedo

Gracias, amigo Dino. Respecto a tu solicitud, ya habrás leído lo que publicamos sobre el judo y pronto publicaremos también algo sobre el karate. El resultado del último sorteo aparece en este número.

NOTA IMPORTANTE:

Hemos recibido varias cartas solicitándonos números atrasados, incluyendo las estampillas de correo correspondiente, pero algunos se olvidan de indicarnos cuáles quieren o no ponen sus direcciones. Rene Zúñiga debe indicarnos su dirección Leyla Pallarés, qué números le faltan.

La Ultima Batalla del General Custer

UNA RIÑA DE BORRACHOS

En su pequeña oficina, que también servía de comedor y dormitorio, el general George A. Custer estaba estudiando los mapas de Carolina del Norte. Según los informes que tenía en su poder, había 7.000 indios acampados esperando el momento oportuno para atacar. Por primera vez en la historia del Oeste, Toro Sentado, el jefe sioux, y Caballo Loco, jefe de los cheyenes, unían sus fuerzas contra el enemigo común.
De pronto el silencio de la tarde fue interrumpido por el ruido inconfundible de una pelea. Custer dio un salto y empuñando sus armas se precipitó al exterior. Cuando vio de qué se trataba, la indignación le deformó el rostro: cerca de quince "scouts" se peleaban como perros rabiosos en el patio. Los "scouts" eran casi todos indios, y tenían la misión más difícil: espiar al enemigo y mantener permanentemente informado al general.
Al verlo aparecer, la pelea cesó de inmediato y los hombres enfrentaron a Custer con ojos turbios y pasos vacilantes. No cabía duda de que estaban todos borrachos. La falta era doblemente grave para George A. Custer, que era un extraño militar: no fumaba, no jugaba y no bebía. Fue tal su furia al ver el lamentable espectáculo que presentaban sus hombres, que los culpables se echaron a temblar, temiendo lo peor.
—¡Quedan todos detenidos! ¡Sargento Sharp, meta a estos hombres al calabozo!
—¡A sus órdenes, mi general! —dijo Sharp.
—¡Cuchillo Ensangrentado! ¿Qué significa esto? ¡Estos hombres están borrachos! ¡Han ido a la cantina de Torrington nuevamente! ¡Es el colmo! ¡Los pieles rojas están a pocos kilómetros de aquí y mis hombres no hacen caso de la disciplina militar! El castigo será ejemplar. Uno de cada tres prisioneros será fusilado mañana al amanecer. Y yo iré personalmente con 30 hombres a destruir esa maldita cantina...
—Permítame decirle, general —intervino el Sargento Sharp—, que los Torrington tienen autorización del Gobierno Federal para vender alcohol...
—Así será, sargento, pero estamos en guerra. Ahora es mi ley la que cuenta.
Y sin esperar la respuesta del soldado, Custer metió sus armas en el cinto y se puso a la cabeza de un pelotón de 30 soldados. Partieron al galope hacia la cantina, perdiéndose en una nube de polvo.

UN MILITAR EN DESGRACIA

Custer era un hombre violento y de acción. No pensaba dos veces antes de actuar, y como tampoco era persona de escuchar consejos, a menudo cometía errores irreparables. Era testarudo como una mula, y tenía una buena dosis de ingenuidad. En el campo de batalla se encontraba en su salsa. En las oficinas de Washington, o con los políticos y burócratas, estaba perdido como niño chico. Pero en el campamento era adorado por sus hombres. Tenía un valor inigualable y sabía hacerse respetar y querer por sus soldados.
Era un hombre de naturaleza rebelde e indisciplinada. En el pasado se había comportado como un héroe en más de una batalla contra los pieles rojas. Pero no era querido por la plana mayor del ejército, que no podía perdonarle su indisciplina y su carácter violento e intransigente. Se había hecho de muchos enemigos y por actos de indisciplina militar había perdido su grado de general. Sus hombres continuaban llamándolo general, sin embargo, porque en el corazón de ellos George A. Custer era más que un general: era un héroe legendario.
La carrera militar de Custer se había visto seriamente perjudicada por la pérdida de su rango, y no veía las horas de que una acción gloriosa, una victoria aplastante o una acción heroica le devolviera el prestigio que había perdido.
Los 7.000 pieles rojas a pocos kilómetros de su campamento era lo que necesitaba para lucir su habilidad militar y recuperar sus galones de general. No iba a permitir que una miserable cantina arruinara la disciplina que tanto le había costado imponer entre sus hombres.

EL GENERAL AGACHA EL MOÑO

Cuando los 30 soldados regresaron al campamento habían dejado atrás un muerto (Daniel Torrington, dueño de la cantina) y varios cientos de litros de licor desparramados en la tierra.
En el patio Custer reunió a su gente y les habló así:
—¡Soldados! Se ha cometido un acto de indisplina y desobediencia al reglamento. No voy a tolerarlo. Quince hombres han sido sorprendidos borrachos y recibirán un castigo ejemplar. El capitán del equipo de scouts elegirá uno de cada tres de los hombres culpables. El elegido será fusilado al amanecer. ¡Todos asistirán a la ejecución!

Un murmullo de asombro y espanto recorrió las filas del 7º Regimiento de Caballería. El castigo era completamente desproporcionado para la falta cometida.

—¡Traigan a los prisioneros! —ordenó el general, con los ojos centellantes de indignación.

El sargento Sharp condujo ante Custer a cuatro hombres encadenados. A su lado venía Cuchillo Ensangrentado, el jefe de los "scouts".

—¡Cuchillo! Aquí falta un hombre. Debería haber cinco —dijo Custer con voz de trueno.

—Yo ser el quinto, dijo Cuchillo Ensangrentado.

—¿Tú? ¡Dije que eligieras uno de cada tres!

—Yo ser uno de tres. Pero quinto ser yo. Yo ser jefe. Yo ser responsable. Yo morir fusilado con ellos, —dijo el indio tranquilamente.

—¡Insolente! ¡Qué te has imaginado! —chilló el general Custer—. ¡Aquí el único responsable soy yo! El jefe de este regimiento soy yo y tengo la responsabilidad de cada uno de mis hombres. Soy el que determina quién es culpable y quién no. ¡Me has entendido!

—Sí —dijo el indio, después de un momento de vacilación—. Entonces haber seis muertos, mañana.

El general se quedó mirándolo sin comprender muy bien. Los soldados, en posición firmes, escuchaban este increíble diálogo entre asustados y divertidos.

—Morir cuatro culpables de borrachera. Morir jefe de cuatro culpables. Y morir tú, que ser jefe del jefe de cuatro culpables. . . —dijo el indio.

Los soldados retuvieron la respiración. Se habría podido escuchar el vuelo de una mosca. ¿Aceptaría el desafío Custer? ¿O revocaría la orden?

El general se quedó en silencio durante dos largos minutos. Miraba fijamente al indio y éste, con su rostro impávido, sostenía la mirada de acero del general. Al final se escuchó la voz de Custer que decía, con un asomo de buen humor:

—Ganaste esta vez, indio desalmado. Pero nada más que porque los necesito a todos para vencer a los hombres de Toro Sentado y Caballo Loco. ¡Vuelvan a sus puestos! La sentencia ha sido revocada, pero solamente por esta vez. ¿Me han oído bien?

—¡Sí, mi general —contestaron todos como un solo hombre.

OPERACION TENAZAS

El mayor éxito militar en la carrera de George A. Custer fue la famosa batalla de Washita. Al mando de sus hombres Custer rodeó el campamento indio de Washita y en una tarde memorable sembró el pánico y la destrucción entre los pieles rojas. Los cheyenes murieron por cientos y, cuando las tropas se retiraron, el campamento era un reguero de cenizas humeantes donde los cadáveres de hombres, mujeres y niños se apilaban en sangrientos montones.

Custer pensó que había llegado el momento de repetir el éxito de Washita y atacar el campamento de los Sioux y los Cheyenes sin esperar que los indios lo atacaran a él. Tendría en su favor el elemento sorpresa y la experiencia adquirida en Washita.

Al día siguiente del incidente con los scouts ebrios, Custer se preparó para la batalla que debía ser decisiva. Todos los hombres del 7º Regimiento de Caballería, once escuadrones, partieron al galope tendido hacia la región donde se sabía que estaban acampados los pieles rojas.

Galoparon toda la mañana y alrededor del mediodía se encontraron frente a un desfiladero. Todos sabían que allí estaban rodeados de espías indios, que desde las colinas observaban y escuchaban.
Siguieron galopando hasta que Custer, con una señal, indicó a sus oficiales que había llegado el momento de actuar. El teniente Reno partió hacia la izquierda con 3 escuadrones y el teniente Benteen siguió hacia la derecha. Custer, al mando de los 5 escuadrones restantes, se dirigió hacia las colinas donde sabía se encontraba el campamento indio. Se trataba de una operación tenaza: Reno atacaría por un extremo, Custer por el otro y Benteen llegaría con refuerzos en el momento álgido de la batalla.

LA ULTIMA CARGA DEL 7º REGIMIENTO DE CABALLERIA

Pero cuando Custer vio desde las colinas el campamento de los pieles rojas, su corazón dio un brinco. Los "scouts" no habían exagerado. Había miles de tiendas multicolores cubriendo las praderas hasta donde se perdía la vista. Pero la inmensa mayoría numeraria del enemigo no detuvo el impulso de Custer. Había llegado el momento de demostrar que él era un héroe y no iba a perder la oportunidad.
Esperó la señal que debía dar Reno para atacar. Veinte minutos más tarde escuchó los disparos que Reno hacía por el norte y dio la orden de cargar contra los indios.
Pero Custer no sabía que Reno había caído en una emboscada. El teniente Reno se encontró con sus tres escuadrones frente a 2.000 guerreros indios pintados y ataviados para la guerra. Los indios no se habían dejado engañar por las maniobras de los blancos, y esperaban el ataque con sus armas listas. Custer, por lo tanto, se encontró, sin saberlo, atacando con una tenaza a la que le faltaba un brazo. Esa sería la última carga del general George A. Custer.

EL GENERAL ENFRENTA LA MUERTE

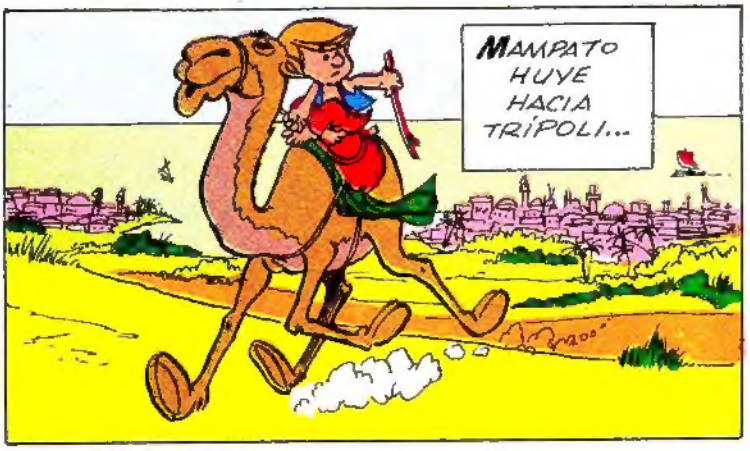
Muy pronto comprendió Custer su error. No solamente había actuado con precipitación, sino que había desestimado las fuerzas enemigas. Se encontró rápidamente rodeado de un número impresionante de indios que atacaban sin cesar a los escasos hombres del general. Las dos primeras embestidas pudieron rechazarlas con cierto éxito, pero con muchas bajas, y prontó fue evidente que no podrían pelear a caballo en un terreno tan irregular. Custer dio la orden de desmontar y formar un cuadrilátero, atrincherándose detrás de los caballos.

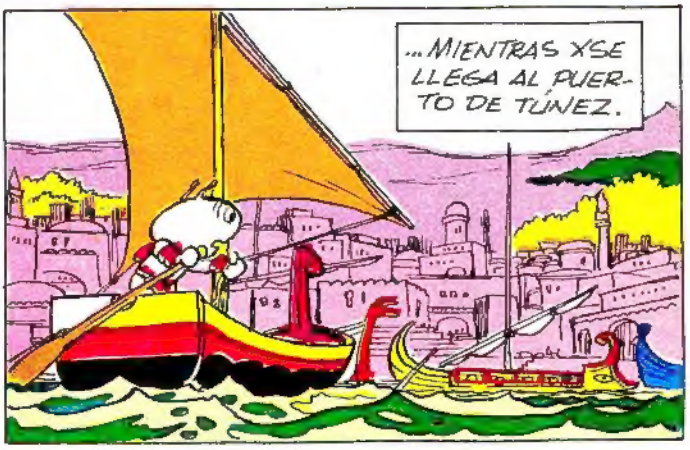
Mientras tanto el jefe Caballo Loco, a punto de dar la orden de atacar nuevamente, tuvo una idea genial.
—Venceremos con un arma más poderosa que todas: el odio. Esta vez serán los cheyenes quienes atacarán. ¡Hermanos! ¡Recuerden a los muertos de Washita! —gritó Caballo Loco.
Los cheyenes, lanzando horrendos alaridos de guerra, se abalanzaron contra el cuadrilátero formado por los hombres de Custer. Cada uno de ellos tenía un muerto que vengar. Esta vez más de la mitad de los soldados cayeron heridos de muerte y Custer comprendió que era el principio del fin.
Muy pronto comenzaron a faltar municiones. Los soldados se arrastraban hasta los muertos para quitarles las municiones, pero alrededor de las cinco de la tarde los escasos sobrevivientes supieron que iban a morir.
La furia de los pieles rojas era incontrolable. Para cada uno de esos indios el mayor trofeo de guerra era el cuero cabelludo de George A. Custer. El que tuviera en su poder la larga melena del general sería el héroe de la jornada.
El último hombre en morir fue el general Custer. Ni un solo hombre de los cinco escuadrones quedó vivo. Uno a uno los vio morir el general antes de caer atravesado por una lanza.

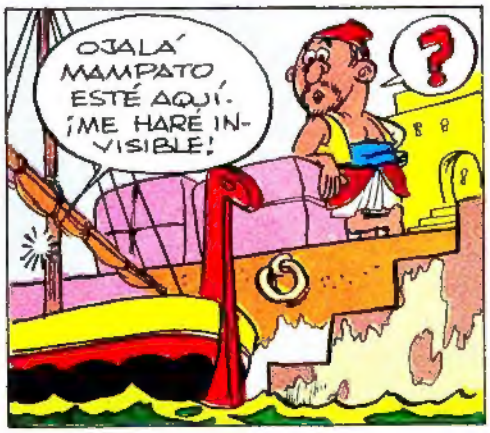
LOS QUE SOBREVIVIERON

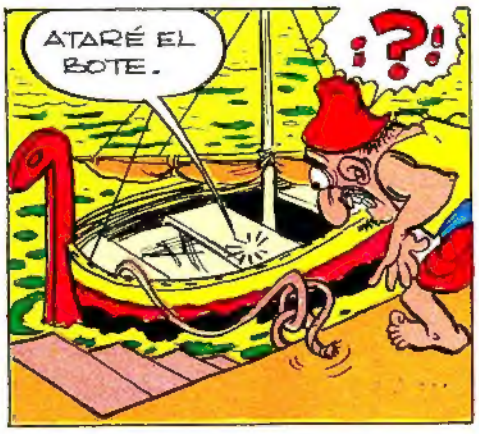
En esa memorable batalla de Little Big Horn no habría quedado ni un solo hombre vivo si los tenientes Reno y Benteen hubieran obedecido las órdenes de Custer.
Cuando Reno pudo romper el círculo de indios con los restos de sus tres escuadrones, huyó hacia el sur-este, donde debía encontrarse con Benteen. Cuando Benteen, que tenía órdenes de reforzar a Custer, lo vio venir perseguido por miles de pieles rojas, se aprontó para correr en su ayuda y los pieles rojas fueron rechazados.
Benteen y Reno comprendieron que no podrían jamás llegar hasta el general Custer. Había un muro de indios en las colinas y sería suicidio intentar pasar. Tampoco tuvieron mucho tiempo para pensar en su situación, porque pocos minutos después se dejó caer el primer grupo de ululantes indios. Alcanzaron apenas a formar un círculo con los carros de las municiones y se aprontaron para vender caras sus vidas.
Pero los indios muy pronto se aburrieron de girar en círculos disparando sin parar y comprendieron que si lograban incendiar los carros de municiones los 300 soldados volarían por los aires en medio de la más horrenda explosión. Las flechas con estopa encendida empezaron a llover sobre los carros, y los soldados apenas alcanzaban a apagarlas. Uno de los carros prendió fuego. Un alarido ensordecedor sacudió las filas de indios que veían la victoria muy próxima. Pero, era el carro del alimento. Los soldados alcanzaron a separar el carro del círculo y continuaron batiéndose desesperadamente. Cuando más de la mitad de los hombres yacían tendidos en el campo de batalla y toda esperanza de salvación se había perdido, los fatigados soldados oyeron a lo lejos el claro sonido de una trompeta que irrumpía en el fragor de la batalla. ¡Eran los refuerzos tan esperados! Cinco minutos más tarde en lo alto de la colina aparecieron las tropas del general Terry con el pabellón flameando en alto. ¡Estaban salvados!

mampato


MAMPATO HUYE HACIA TRÍPOLI...


...MIENTRAS X SE LLEGA AL PUERTO DE TÚNEZ.


OJALÁ MAMPATO ESTÉ AQUÍ. ¡ME HARÉ INVISIBLE!
?

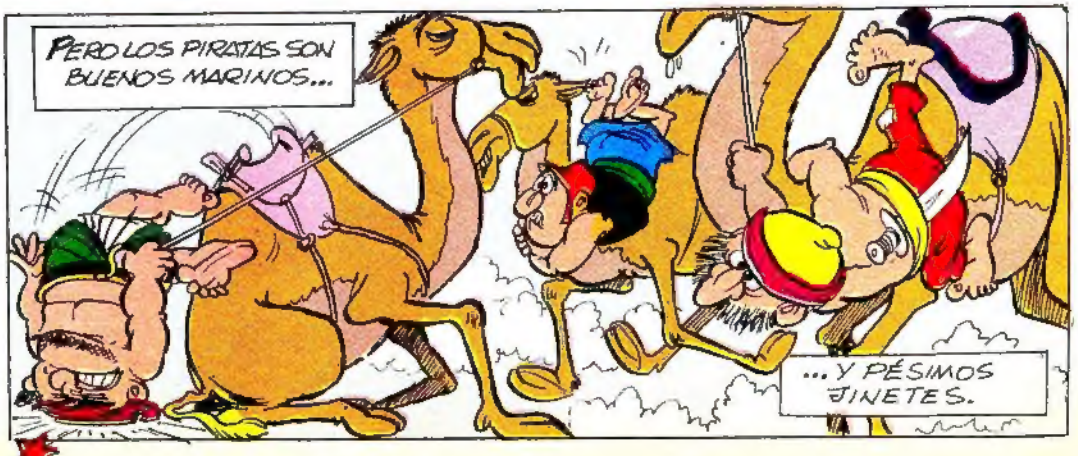

ATARÉ EL BOTE.
¡?!

¿QUÉ LE PASARÁ A ESE? ¿HABRÁ VISTO FANTASMAS?
THEMO

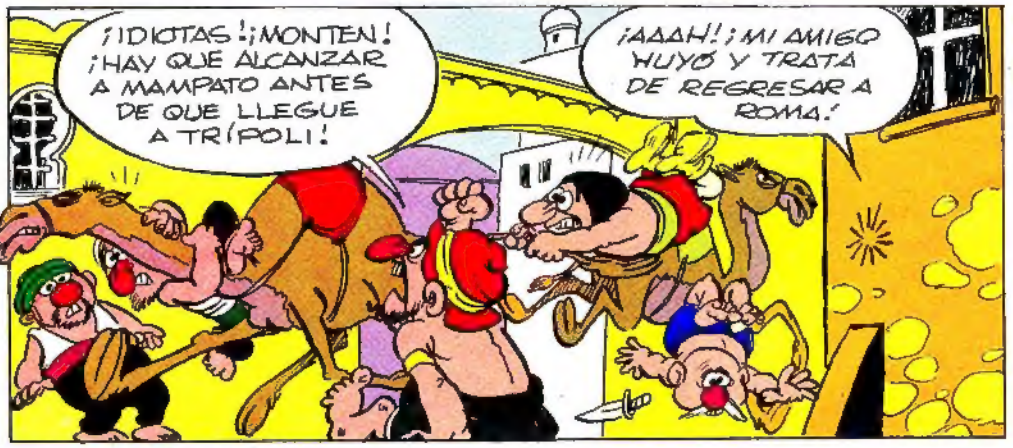
¡TÚ, VIEJO, DIME! ¿VISTE POR AQUÍ A UN CHICO DE PELO ROJO?

SÍ, SEÑOR. IBA EN UN CAMELLO HACIA EL DESIERTO. POR ALLÁ.
¡AJÁ!
¡OH!

¡PRONTO! ¡MONTEN EN ESOS CAMELLOS! ¡LO ALCANZAREMOS!

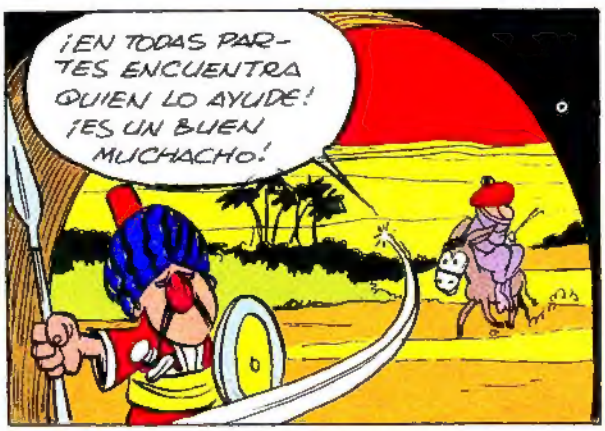

PERO LOS PIRATAS SON BUENOS MARINOS...
...Y PÉSIMOS JINETES.

mampato


¡IDIOTAS!¡MONTEN! ¡HAY QUE ALCANZAR A MAMPATO ANTES DE QUE LLEGUE A TRÍPOLI!
¡AAAH! ¡MI AMIGO HUYÓ Y TRATA DE REGRESAR A ROMA!

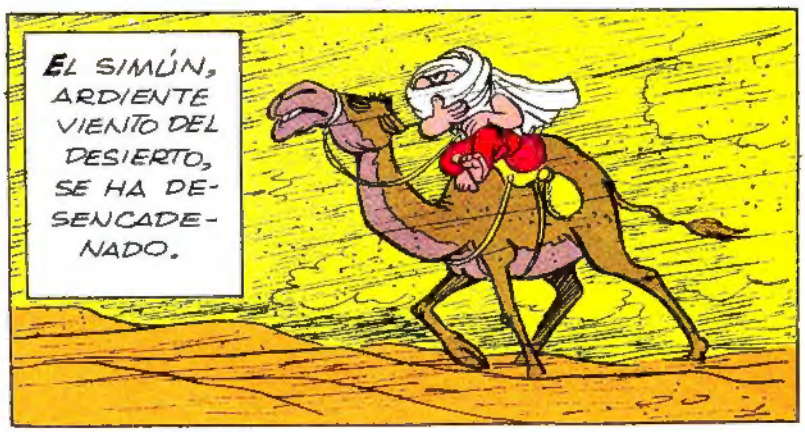
ÉL CREE QUE MONG ESTÁ AUN ALLÁ.

¡QUÉ BUENO! ¡NO ATRAPARÁN AL NIÑO!
¡VAYA! ¡ÉSTE DEBE HABER AYUDADO A MI AMIGO.

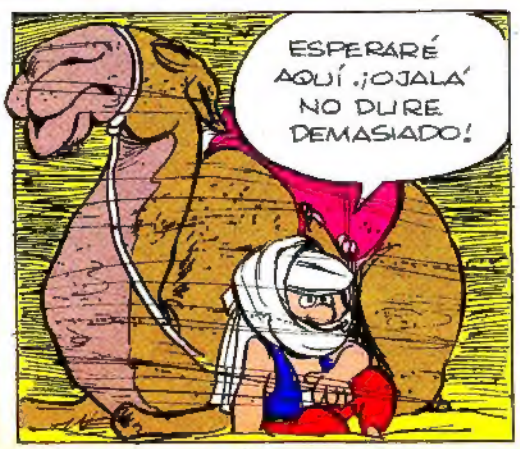

¡EN TODAS PARTES ENCUENTRA QUIEN LO AYUDE! ¡ES UN BUEN MUCHACHO!

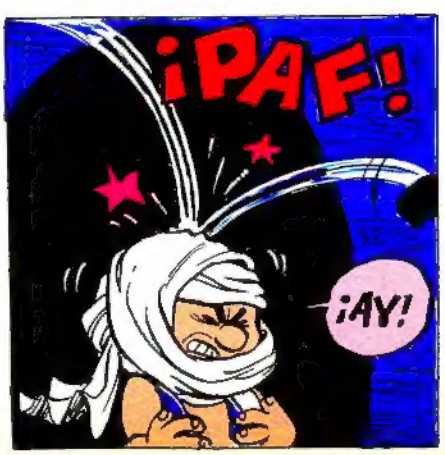
ESPERO QUE LA CARGA DE MI APARATO VOLADOR ME DURE UNA HORA MÁS.

¡NO SE PREOCUPEN! ¡EL CHICO MORIRÁ DE TODOS MODOS!
¡MIREN! ¡VIENE EL SIMÚN!


EL SIMÚN, ARDIENTE VIENTO DEL DESIERTO, SE HA DESENCADENADO.

¡ESPERO SOBREVIVIR A ESTA TEMPESTAD DE ARENA..!
¡COF!


ESPERARÉ AQUÍ. ¡OJALÁ NO DURE DEMASIADO!


¡PAF!
¡AY!

mampato

¡ALGO ME GOLPEÓ Y SE HUNDIÓ EN LA ARENA! ¿QUÉ SE..?

¡XSE! ¡MAMPATO!

¡CREÍ QUE YA NO TE VOLVERÍA A VER, AMIGO!

¡QUÉ FELICIDAD, MAMPATO!

AMBOS AMIGOS SE CUENTAN SUS AVENTURAS.

¿REGRESAR A XAGUS? PERO... ¿CÓMO?

¡CON EL CINTO ESPACIO-TEMPORAL DE MONG!

ÉL ME LO... ESTE... "CEDIÓ", MIENTRAS CUMPLE SU CONDENA DE DIEZ AÑOS EN GALERAS. ¡VAMONOS DE AQUÍ YA!

¡SÓLO HAY QUE GRADUARLO EN EL LUGAR Y EL TIEMPO CORRECTOS!

¡DALE! ¡EL SIMÚN ARRECIA!

¡ZZZZZRR

?

RRZZTZ!

¡HEMOS LLEGADO, AMIGO! ¡Y AQUÍ ESTÁ LA GUARDIA REAL ESPERÁNDONOS!

¡CAPITÁN! ¿INSPECCIONÓ TODO?

¡SÍ, XSETURLZ! DESCUBRIMOS LA MÁQUINA ESPACIO-TEMPORAL DE MONG.

¡CON ELLA PENSABA ENVIAR A LOS XAGUSOS A SU PLANETA COMO ESCLAVOS! ¡MAMPATO FUÉ SU CONEJILLO DE INDIAS! ¡AQUÍ ESTÁN LAS PRUEBAS!

DESENMASCARADO EL JEFE DE LA INTERGAL, LOS MALVADOS VERDINES SON EXPULSADOS DEL PLANETA XAGUS. ¡EL CRUEL PLAN FALLÓ!

¡GUAÁ!

mampato

EL REY CITA A MAMPATO Y A XSE TURLZ.

HE NOMBRADO A XSE COMO MI PRIMER MINISTRO. Y TÚ, MAMPATO, PÍDEME LO QUE DESEES.

DESEO QUE UN PLATILLO VOLADOR ME LLEVE A LA TIERRA, MAJESTAD.

¿UN PLATILLO VOLADOR?

¡NO SERÁ NECESARIO! ¡EL REY TE OBSEQUIA EL CINTO ESPACIO-TEMPORAL DE MONG! ¡ÚSALO PARA REGRESAR A TU PLANETA!

CON ÉL PUEDES IR A CUALQUIER TIEMPO O LUGAR. ¡SACIARÁS TUS ANSIAS DE AVENTURAS, AMIGUITO.

MAMPATO APRENDE PRONTO A USAR EL MARAVILLOSO ARTEFACTO. LUEGO DE UN GRAN BANQUETE EN SU HONOR, LLEGA EL TRISTE MOMENTO DE LA DESPEDIDA DE MAMPATO.

¡ADIÓS, AMIGOS MÍOS! ¡LOS RECORDARÉ SIEMPRE!

HASTA PRONTO, MAMPATO.

BUEN VIAJE, TERRRESTRE.

Y MAMPATO VIAJA EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO.

DEBO OCULTAR EL CINTO. XSE ME DIJO QUE LLEGARÍA AQUÍ MEDIA HORA DESPUÉS DE SALIR.

¡MAMPATOO! ¡ESTÁ SERVIDO EL ALMUERZO!

¡BUSTO! ¡SÓLO HA PASADO MEDIA HORA!

MÁS TARDE...

¡ES RARO! ¡TE NOTO CAMBIADO, SOBRINO!

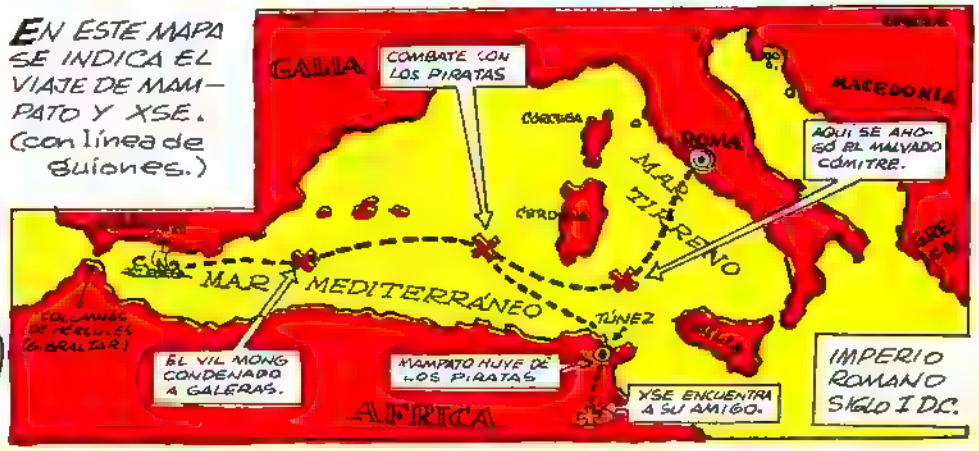
¿QUÉ HICISTE EN EL BOSQUE, MAMPATO?

ESTE... YO, TÍA...

ESTE... ESTUVE APRENDIENDO ALGO SOBRE EL IMPERIO ROMANO.

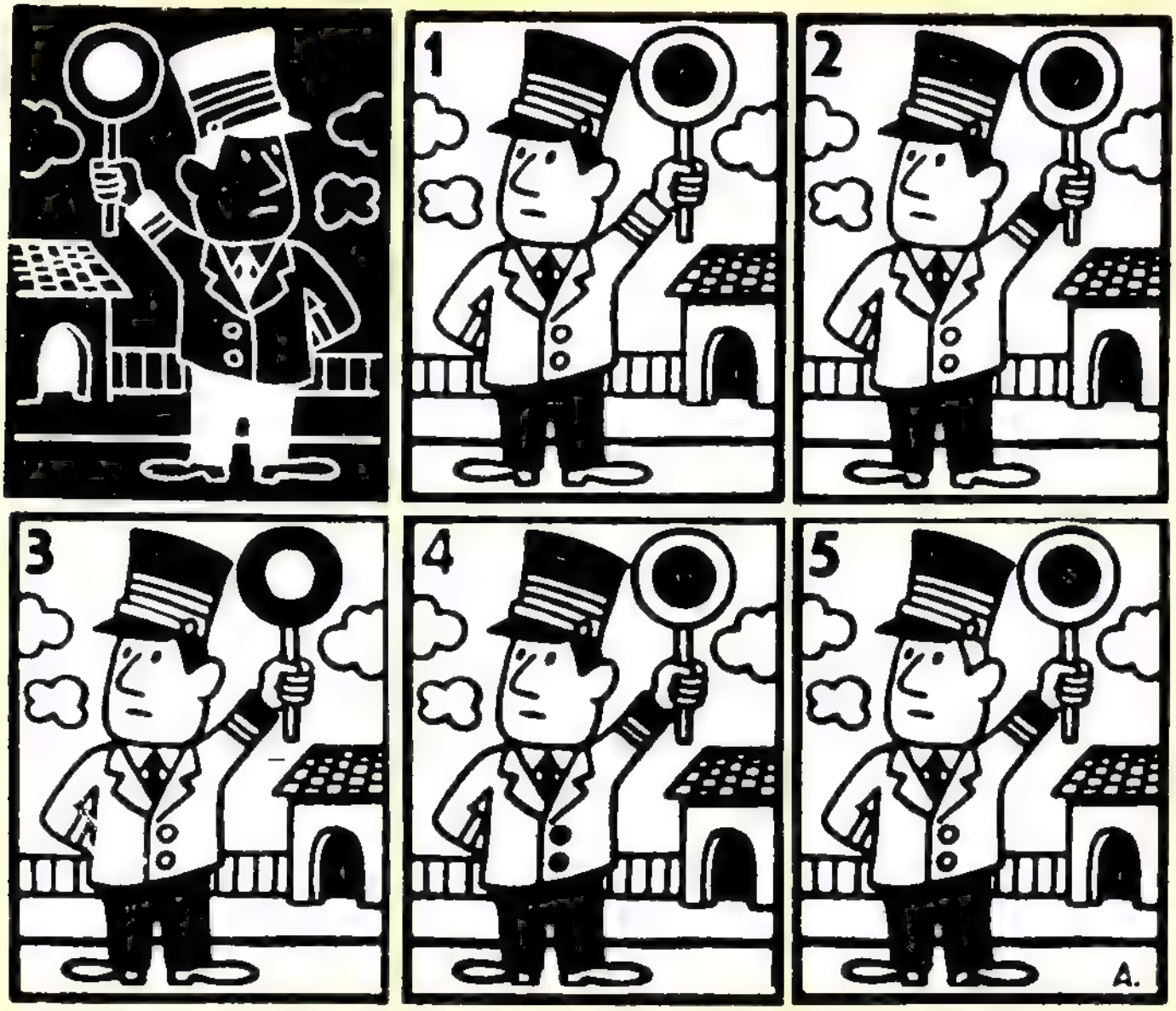
¡Y ES VERDAD! ¿NO, AMIGOS?

EN ESTE MAPA SE INDICA EL VIAJE DE MAMPATO Y XSE. (con línea de guiones.)



FIN DEL EPISODIO.

LAS SIETE DIFERENCIAS.— Estos dos dibujos aparentemente parecen iguales, pero hay siete diferencias, ¿cuáles son? Si no las encuentran todas, vean la solución al pie de esta página.



NEGATIVO — ¿A cuál de los cinco dibujos numerados pertenece el negativo de la parte superior izquierda?

SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS — 1) El humo de la locomotora. 2) La barba del señor canoso. 3) La bambilla de la señora gorda; 4) El pie derecho del hombre de los cuatro brazos; 5) Falta parte del pelo de la señorita; 6) La mano derecha del inspector; 7) El bolsillo de la señorita está inclinado.

NEGATIVO — El negativo corresponde al dibujo número dos.

QUINTA PARTE

Historia de

Muerta Isabel I de Inglaterra, su sucesor Jacobo I firma la paz con España en 1604. Con esto se terminan las patentes de corsarios y personajes tan importantes como Walter Raleigh caen en desgracia. Valiéndose de falsas acusaciones, es encarcelado y después de un tiempo es condenado a ser decapitado.

Una aventurera irlandesa llamada Anne Bonney emigró a América donde se encontró con el pirata "Calico Jack". Juntos recorrieron el Caribe asesinando y saqueando, llegando ella a convertirse en una experta degolladora. Un día fueron capturados y su compañero ahorcado. A ella se le perdonó la vida por ser mujer.

EL ULTIMO CABALLERO CORSARIO

A la muerte de Isabel I de Inglaterra, su sucesor Jacobo I firma un tratado de paz con su antigua rival España, en 1604, y se niega a conceder más patentes de corsarios. La víctima más importante de este cambio de política fue el gran navegante, poeta, barón y favorito de la reina Sir Walter Raleigh.
Este había gastado casi toda su fortuna en implantar una colonia inglesa en Norteamérica a la cual llamó Virginia. Sin embargo, todos estos méritos no le valieron de nada cuando Jacobo I, valiéndose de falsas acusaciones, ordenó encarcelarlo. Finalmente, el imbatible corsario de la época de oro de la piratería inglesa es condenado a ser decapitado.

MUJERES PIRATAS

La aventurera muchacha irlandesa Anne Benney emigró a América donde se encontró con el rico y joven pirata "Calico Jack" Rackham. Juntos recorrieron el Mar Caribe, asesinando y saqueando. Así fue como Anne se convirtió en una degolladora tan experta como cualquier otro pirata y fue ella, junto con su amiga Mary Read, quienes pelearon más valientemente contra los soldados que capturaron a "Calico Jack" en 1720.
Por ser mujer, Anne se libró de la horca y en el día de la ejecución le permitieron ver por última vez al pirata, lo que no fue ningún consuelo para él, ya que ella con todo desprecio le dijo: "si hubieses peleado como hombre, no habrías sido colgado como un perro".

LA AVENTURERA MARY

Mary Read, disfrazada de hombre se alistó y peleó valientemente en

la Piratería

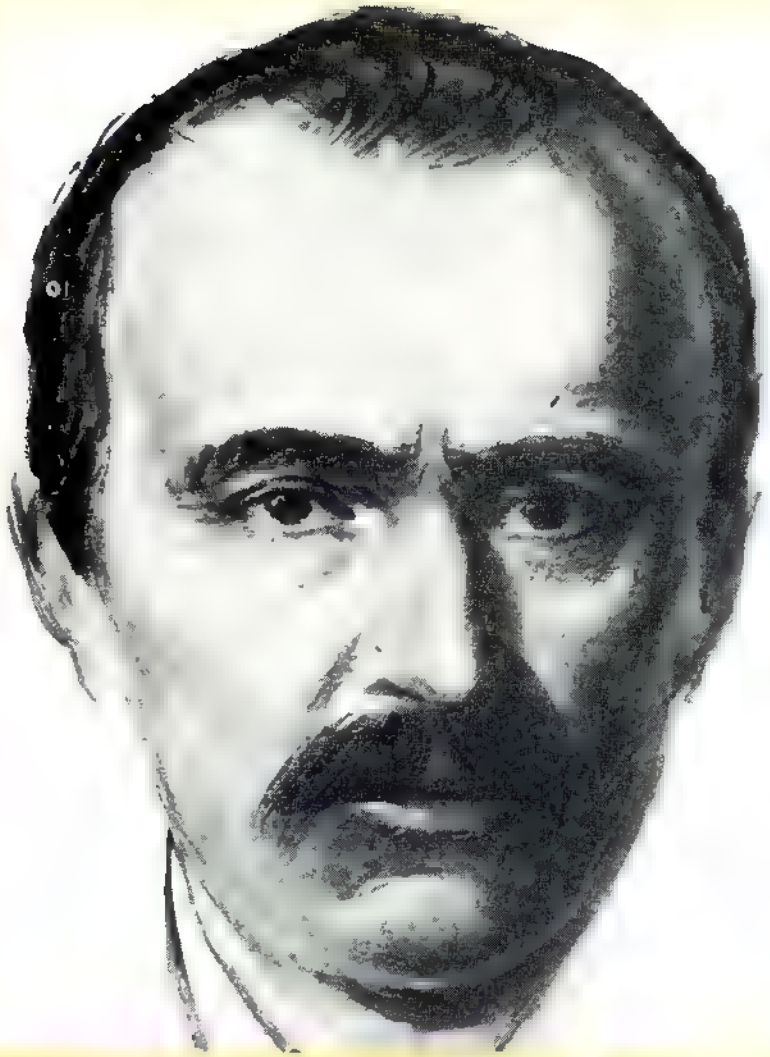
un regimiento de caballería, hasta que se enamoró de un compañero de armas. Se casaron y abrieron una hostería. Pero cuando su marido murió, Mary se embarcó como marino en un velero que iba a las Antillas.
El barco fue abordado por "Calico Jack", quien la aceptó como un tripulante más. Fue capturada con el resto de los hombres de Rackham en 1720 y terminó sus días en prisión, junto con su amiga Anne Bonney. Triste fin para estas dos aventureras muchachas.

PIERRE LEGRAND

Este bucanero se hizo famoso al capturar a un gran galeón español con sólo un bote y un puñado de hombres. Legrand y sus 28 hombres andaban perdidos en una pequeña goleta. Después de varias semanas de navegación avistaron un poderoso galeón español. El capitán convenció a su tripulación que era mejor morir de una vez en una batalla que agonizar lentamente. Así fue como decidieron apoderarse del navío o morir en el intento. Durante la noche, el bote se acercó al galeón, y los bucaneros se dejaron caer silenciosamente sobre los centinelas. A los oficiales los sorprendieron jugando a los naipes y el resto de la tripulación estaba dormida. Toda resistencia fue inútil. El enorme galeón pasó a poder de Legrand y contenía suficiente oro como para convertirlos a todos en hombres ricos para el resto de sus vidas. Legrand fue el único pirata que tuvo la suficiente inteligencia para abandonar el juego después de un golpe tan afortunado. Regresó a Francia y pasó el resto de sus días como un rico y respetado ciudadano.

Otra famosa aventurera fue Mary Read, quien, disfrazada de hombre, había peleado valientemente en un regimiento de caballería. Disfrazada de marinero se embarcó para ir a las Antillas. Su barco fue abordado por "Calico Jack", quien la aceptó como uno de sus tripulantes. Su fin fue igual al de Anne Bonney.

Pierre Legrand se hizo famoso al capturar un gran galeón español con sólo un bote y un puñado de hombres, aprovechando que la tripulación dormía. Este fue el único pirata que supo retirarse a tiempo: regresó tranquilamente a Francia y pasó el resto de sus días como un rico y respetable ciudadano.



HEINRICH SCHLIEMANN

(1822 - 1890)

UN niño escuchaba atentamente la leyenda que le contaba su padre, el humilde pastor protestante de la aldea alemana de Mecklemburgo. Era la historia de Troya, pero en aquella época nadie creía que la ciudad hubiese existido alguna vez, salvo el pequeño Heinrich, quien a los 7 años se propuso encontrar el lugar.

A los 14 años entró a trabajar como aprendiz en una tienda y durante cinco años, desde las cinco de la mañana hasta las once del noche, se lo pasó vendiendo pescado seco, aguardiente, sal, jabón, fregando el suelo y pelando papas, hasta que un día un borracho le recitó "La Ilíada", el poema de Homero que relataba la historia de Troya. El joven recordó su propósito y se embarcó como grumete a bordo del primer navío que encontró. Pero a los 15 días, el barco naufragó y Heinrich fue a dar con sus huesos al hospital. Por intermedio de familiares consiguió un puesto de escribiente en una casa comercial holandesa. Durante la noche, en su pobre y fría buhardilla, empezó a estudiar idiomás en forma intensiva y por su cuenta. En un año, aprendió inglés y francés, y después le bastaban 6 semanas para dominar a la perfección una nueva lengua. Así estudió holandés, castellano, italiano, portugués, ruso, sueco, polaco, latín, árabe y griego.

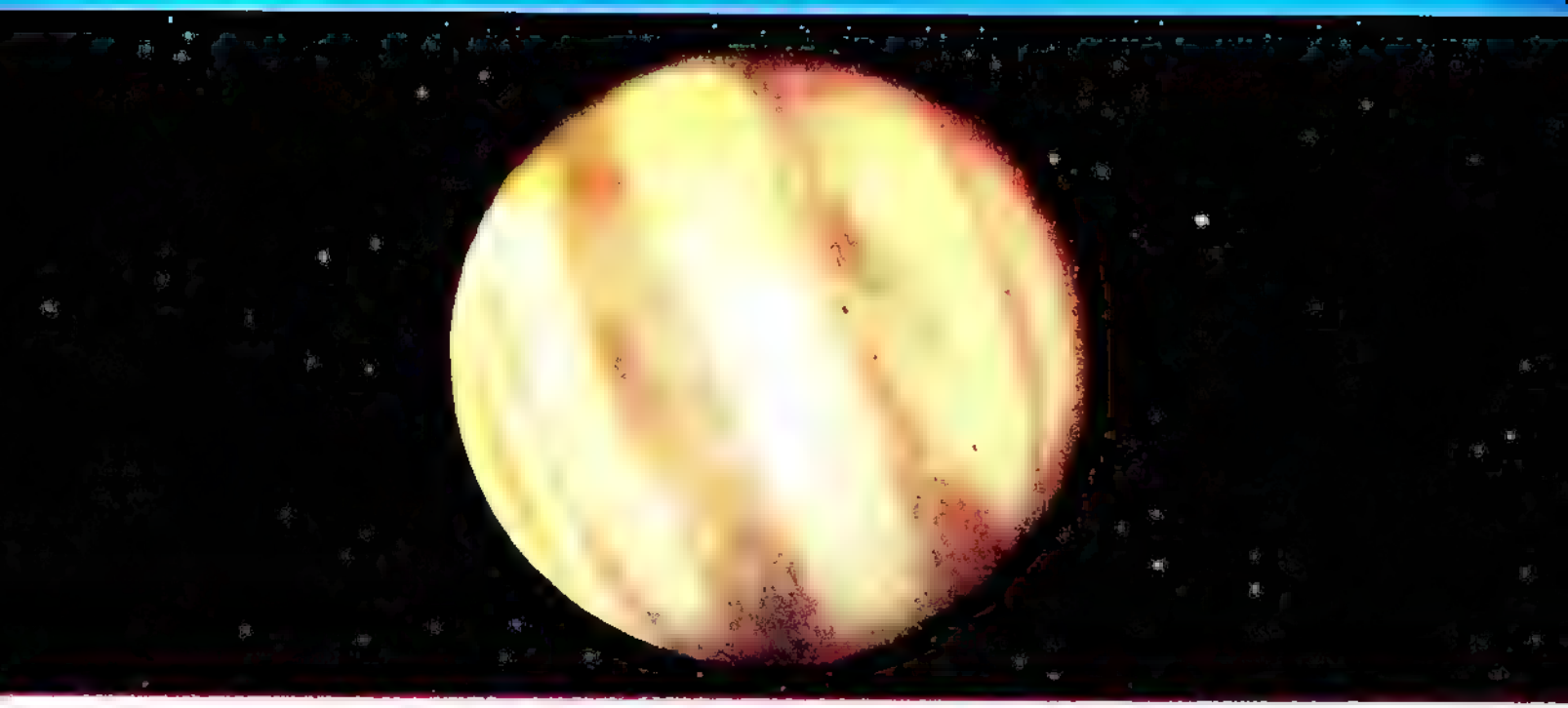
Rápidamente ascendió en su empleo y a los 25 años de edad fundaba su propia casa comercial, convirtiéndose pronto en un hombre de fortuna, pero recién en 1868, fue lo suficientemente rico como para abandonar los negocios y realizar el sueño de su niñez. Schliemann estaba seguro que el poema de Homero describía un hecho histórico y con el libro en la mano, guiándose por los datos que revelaban los versos, descubrió el lugar donde había estado Troya y comenzó las excavaciones, aunque los científicos lo consideraban un charlatán loco. Sin embargo, este aficionado a la arqueología no sólo encontró Troya, sino que 9 ciudades, construidas en la misma planicie, pero pertenecientes a diferentes épocas, y el tesoro de los reyes troyanos, compuesto de maravillosas joyas de oro de 3 mil años de antigüedad.

Este hallazgo lo animó a continuar sus excavaciones y la suerte y su fe en las leyendas clásicas lo llevaron a descubrir Micenas y su cementerio, con los cadáveres cubiertos de alhajas y mascarillas de oro. Más tarde encontró Tirinto, aunque esta vez no halló ningún tesoro.

En 1890, regresó a Europa y el día de Navidad, mientras caminaba por las calles de Nápoles, le sobrevino un ataque de parálisis. Murió al día siguiente y sus restos fueron enviados a Atenas. Durante los funerales, el rey de Grecia acompañó el féretro de Schliemann durante todo el camino.

ERNA BORNECK

URANO



UN MUNDO HELADO

DESPUES de visitar Saturno y su satélite Mimas, los cuatro exploradores del espacio continúan en su fabuloso viaje hacia los otros planetas del sistema solar. La próxima etapa del viaje es Urano, y el Ave Phoenix se desplaza durante muchas semanas antes de llegar al lejano planeta de las cinco lunas.

Dentro de la nave espacial cada uno de los astronautas se dedica a ordenar y clasificar los datos que han obtenido en sus visitas a Marte, Venus, Mercurio y Saturno. Jim, el capitán del equipo, y Shoo, el científico chino, discuten la posibilidad de descender en Urano.

—En Urano lo que nos molestará más serán el frío intenso y la gravedad. El planeta es catorce veces y media más grande que la Tierra y, a pesar de nuestros equipos especiales para intensa gravedad, sentiremos molestias —dijo Shoo.

—Saturno es mucho más grande aún y no temíamos el exceso de gravedad... —dijo Tania distraídamente mientras estudiaba unos cultivos en sus frascos de ensayo.

—En Saturno no aterrizamos. Además Saturno se compone principalmente de gas. Su densidad es mucho menor que la de Urano —dijo Jim.

—¿Qué temperatura encontraremos en esta época en Urano? —preguntó Francois, levantando la vista del libro que leía recostado en una litera.

—Con buena suerte tendremos unos 80 grados bajo cero. Más posiblemente unos 90 grados. Recuerden que estamos en el "invierno" de Urano, y que durante 42 años terrestres el clima de los polos del planeta se mantiene a una temperatura muy poco agradable... —dijo Shoo.

—¡Cuarenta y dos años! —exclamó Francois con un silbido.

—¿Cómo puedes haberte graduado de astronauta con esa incultura, Francois? —dijo Tania socarronamente.

—Perdone, señorita. Si soy tan ignorante es porque prefiero ocupar mi mente en la contemplación de su belleza —contestó Francois, haciendo una profunda reverencia.

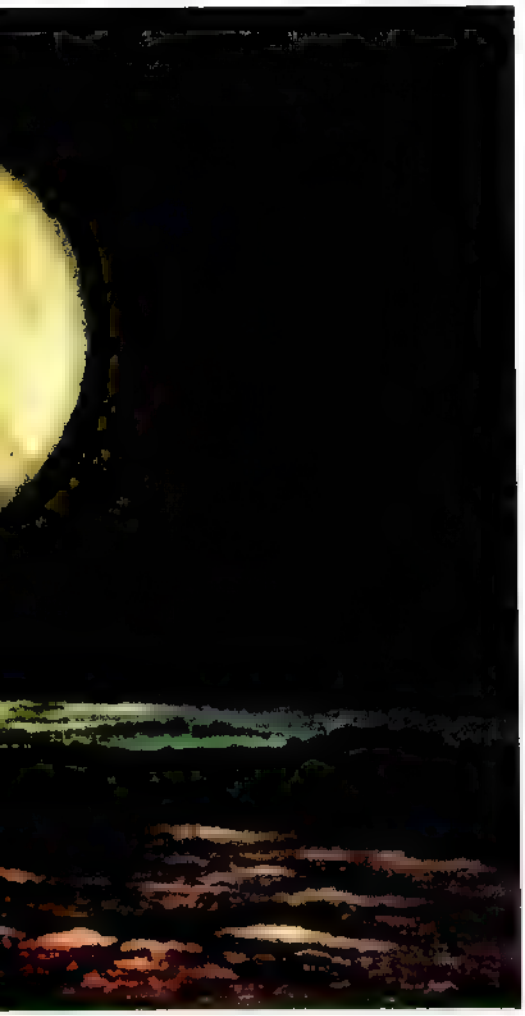
—Eres un fresco, Francois, además de ser un ignorante. Urano está tumbado de costado. Su eje, es decir, la línea imaginaria de unión de los polos, apunta casi directamente al Sol, mientras que el Ecuador está en posición casi perpendicular. Eso hace que las "estaciones" de Urano sean larguísimas. Cuarenta y dos años, para ser más exactos —dijo Tania.

—Ya, muchachos, dejen de discutir y tratemos de entretenernos jugando al naipe. Las tardes se hacen eternas en este Buñuelo —dijo Jim.

—Así es, Jim. A mí este viaje me ha parecido horriblemente largo. No veo las horas de volver a mi

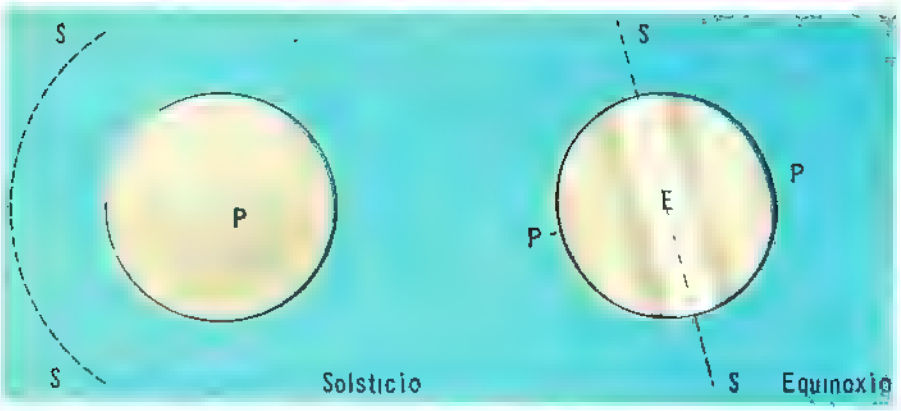
Urano visto desde su satélite Oberón

buena y vieja tierra. Quiero caminar a pie por los campos, meterme en las ferias... mirar hermosas muchachas...", dijo Francois con aire soñador, y agregó:
—"Tania es la mejor de todas, Jim, pero es más seca que un cosaco... Las rusas son como sargentos. Yo quiero una mujer dulce y amable...".
Tania le dio un tirón de orejas al francés y los cuatro amigos se sentaron en torno a la mesa. Afuera reinaba la más profunda oscuridad y el vehículo espacial era sólo un puntito insignificante en el firmamento.
El Ave Phoenix o "Buñuelo", como llamaban todos a la nave espacial, aterrizó en Urano sin grandes dificultades. Los cuatro astronautas, protegidos por sus trajes a prueba de frío intenso y de gravedad excesiva, recorrieron la zona cercana al lugar del aterrizaje en pequeñas naves flotantes que los transportaban en un colchón de aire a 50 centímetros del suelo.
Urano era un lugar frío y oscuro donde el tiempo parecía no transcurrir. Nunca hasta entonces se habían sentido los cuatro amigos más abandonados.
—"Este l u g a r es ideal para una luna de miel", dijo Francois mirando por la ventanilla de su pequeña nave y observando el terreno helado que lo rodeaba.
—"¿Por qué está tan oscuro, Francois?" preguntó Tania que iba a su lado en el asiento del copiloto.
—"Debe ser porque estamos tan lejos del Sol, Tania. Estamos a 1.800 millones de millas del Sol. Hasta aquí llega muy poca luz solar. Estamos tan alejados que solamente Neptuno y Saturno. moneda de 50 centavos"...
—"Sí... estamos lejísimos; pero a pesar de todo, al mirar el Sol uno se escandila".
—"Tampoco se ven todos los planetas del sistema solar. Se ven solamente Neptuno y Saturno. Júpiter se vislumbra apenas, como una estrella opaca. La Tierra, Mercurio, Venus, Marte y Plutón no alcanzan a verse", añadió Francois.
—"Creo que es hora de volver, Francois. Ya llevamos más de tres horas dando vueltas y este lugar no presenta ninguna sorpresa. Shoo y Jim deben estarnos espe-



rándo para cenar en el Buñuelo".
—"Bien, Tania, volvamos a la nave", dijo el francés cambiando el rumbo de su vehículo.
En el Buñuelo Shoo y Jim se dedicaban a revelar las películas tomadas durante las horas de trabajo del día. Shoo había filmado con lentes de alta precisión todo el terreno asignado para esa jornada. Las películas ampliadas revelaban los secretos que a simple vista ellos no hubieran descubierto en el terreno. Todas las grietas, todo asomo de vegetación o de vida animal que hubiera en la zona fotografiada quedaría expuesta en las películas.
—"Creo que en Urano podría haberse desarrollado un tipo de vida parecido al de los primeros tiempos de la Tierra. Este planeta me parece más vivo que otros que hemos visitado, a pesar del frío intenso", dijo Jim.
—"A mí también, dijo Shoo. En Urano podría haber vida vegetal y vida animal. Pero sería un tipo totalmente diferente a la de la Tierra, sin embargo, Jim. No creo que a 90 grados bajo cero pudiera sobrevivir ningún organismo de tipo terrícola"...
—"En estos desiertos helados podría vivir un ser como el Abominable Hombre de Las Nieves que dicen haber encontrado en los Himalayas"... dijo Jim riéndose.
—"Tu Abominable Hombre de las Nieves tendría que nutrirse solamente de hidrógeno y gas metano, Jim. Esos parecen ser los únicos alimentos de esta tierra"... dijo Shoo.
—"¿Qué se habrán hecho Tania y Francois? Hace casi una hora que debieron haber regresado" dijo Jim.
—"Nuestro amigo debe estar tratando de seducir a la incorruptible Tania", dijo Shoo con un tono irónico que no era usual en él.
—"¡Pobre Francois! Tania no lo toma muy en serio, pero creo que él está realmente enamorado", dijo Jim.
Los dos amigos continuaron su trabajo conversando amenamente. Veinte minutos más tarde llegaron Tania y Francois. Tan pronto se encontraron dentro del Buñuelo se despojaron de sus incomodísimos trajes uranianos y se dispusieron a comer los ricos platos que proveía el Supermarket. Tania arregló la mesa y los cuatro se sentaron a cenar con voraz apetito.

Fotografía de Urano y sus principales satélites.



Las estaciones de Urano son muy diferentes a las de la Tierra. Sus satélites deben ser muchos, pero sólo han sido descubiertos cinco. Estos giran a la altura de la línea ecuatorial del planeta. (S—S= órbita de los satélites; P=Polos; E=Ecuador).

Después de dos semanas recorriendo Urano y tomando muestras del terreno y miles de metros de película, los cuatro amigos abandonaron el helado planeta para visitar Oberón, una de las cinco lunas conocidas de Urano.

—"En Oberón hará aún más frío que en Urano, y temo que nuestros equipos sean insuficientes para resistir esas temperaturas", dijo Tania.

—"Probablemente habrá varios grados menos que en Urano. Las cinco lunas son heladísimas, y creo que mucho más inhóspitas que Urano", dijo Shoo.

—"¿Vamos a visitarlas todas?", preguntó Francois.

—"No iremos más que a Oberón, Francois, no te asustes, contestó Jim. Miranda, Ariel, Umbriel y Titania no recibirán el alto honor de tenernos de visita".

—"La mayor es Titania, si no me equivoco"... dijo Tania.

—"Sí, tiene 600 millas de ancho", dijo Shoo que tenía todas las cifras en la cabeza.

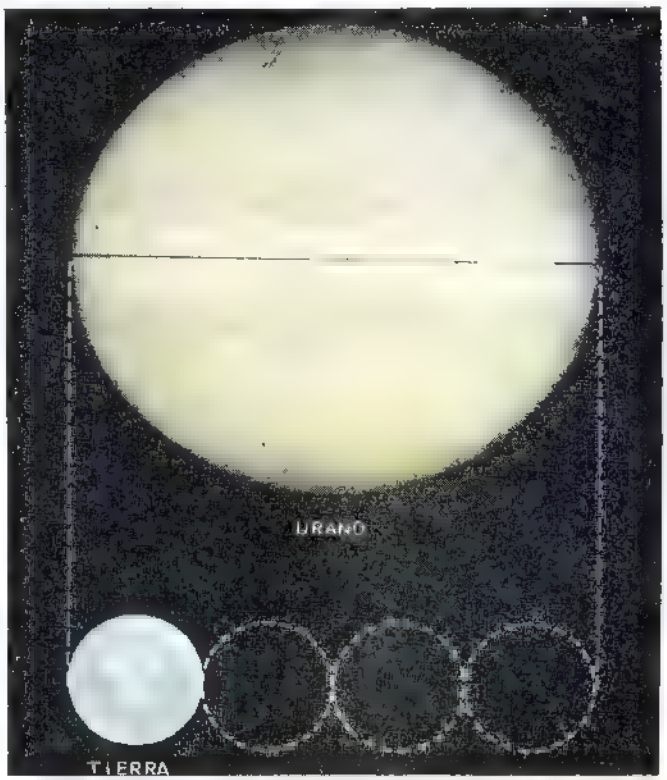
Cuando la nave espacial se aproximaba a Oberón, Shoo extrajo de su bolsillo un pliego de papel y tomó la palabra:

"Anoche estuve haciendo algunos cálculos, amigos míos, y creo que sería muy conveniente enviar a Oberón un disco de reconocimiento automático antes de aventurarnos en el Buñuelo. La temperatura, según mis cálculos, debe estar por debajo de la capacidad de resistencia de algunos de nuestros equipos. Si sucede algún accidente podrían dañarse algunos instrumentos de alta precisión que son indispensables para nosotros. Entre otras cosas, creo que la Computadora YTO5 podría verse interferida. Eso significaría que ya no tendríamos su ayuda y no podríamos orientarnos con precisión matemática e instantánea en el espacio. No podríamos encontrar nuestro rumbo y ya no nos sería posible regresar a la Tierra... estaríamos perdidos para siempre".

Los astronautas discutieron la proposición de Shoo y Jim decidió enviar el disco automático. El Buñuelo giró alrededor de Oberón durante 24 horas, esperando las informaciones del equipo de reconocimiento.

Cuando Shoo descifró los datos del disco de reconocimiento comprendieron que habían estado muy cerca de hacer una locura. Parte del delicado instrumental de la nave espacial no habría resistido las condiciones de Oberón y los cuatro expedicionarios se habrían visto en duros aprietos para continuar su viaje.

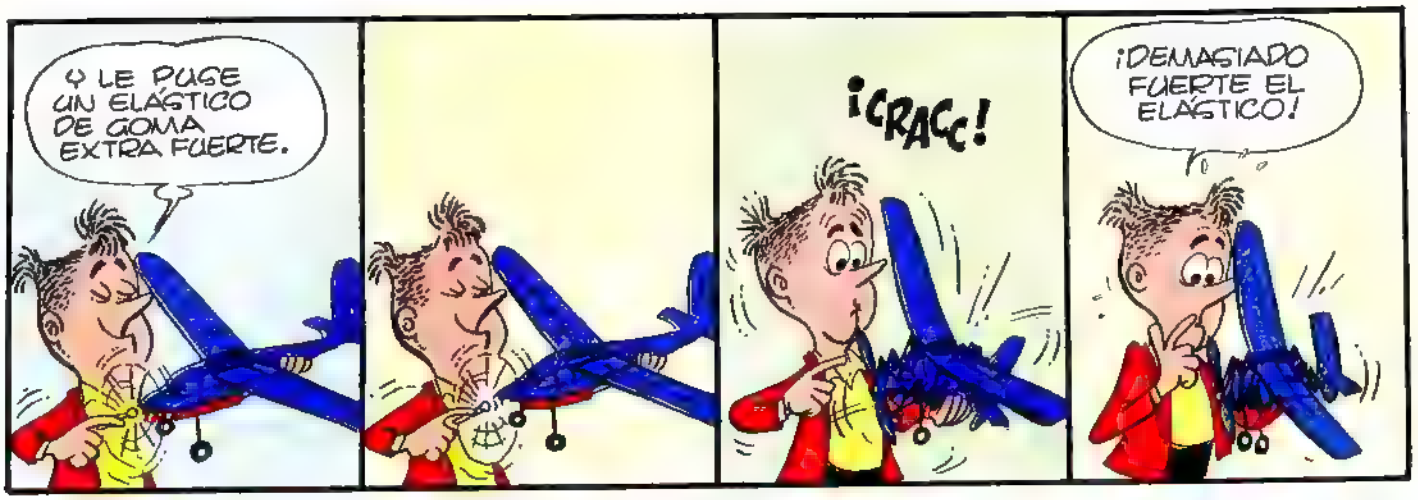
De mutuo acuerdo cambiaron el rumbo del Buñuelo y se dirigieron hacia Neptuno, el planeta gemelo de Urano.



Dimensiones de Urano comparado con la Tierra.

Máximo Chambónez en:
GRAN CONCURSO DE AEROMODELOS
ORGANIZADO POR EL CLUB DE AEROMODELISMO DE PIDUQUEN.
¡ESTA SÍ QUE ES UNA ACTIVIDAD INTERESANTE! ¡PARTICIPARÉ!
POR EL THEMO LOBOS
PRIMERO ME DOCUMENTARÉ CON REVISTAS ESPECIALIZADAS.
LIBRERI
AQUÍ DICE: "USAR MADERA DE BALSA DE ¼ DE PULGADA"
AEROMODELISMO
¿MADERA DE BALSA?
¡YA SÉ DONDE CONSEGUIR!
¿QUÉ HACES NIETECILLO?
VOY A PRACTICAR AEROMODELISMO, ABUELO.
¡BAH! ¡CHIFLADURAS DE MI NIETO!
DARÉ UN PASEÍTO POR EL RÍO.
¡SPLOSCHS!
¿QUIÉN DIABLOS HA DESARMADO MI BALSA?
LUEGO...
¡LISTO! IRÉ A PROBARLO AL ESTADIO MUNICIPAL.

¡AH! ALLÍ HAY OTRO AFICIONADO PROBANDO SU AVIÓN PARA EL CONCURSO.
¡ALLÁ VA! ¡A VOLAR!
¿OH?..
¡TONK!
¡NO VUELA! ¡SOLO CORRE! ¡QUÉ RARO! ¡YO SEGUÍ TODAS LAS INDICACIONES!
¡TRRRRCR!
¡A-AY!
¡CRUNCH!
¡MI AEROMODELO!
¡OH..!
¡SR. ALCALDE! ¡QUÉ SORPRESA!
¡AJÁ!
?
¡CRAF!
"LA MADERA DE BALSA ES UNA MADERA MUY LIVIANA Y FRÁGIL" ¡CON RAZÓN MI AVIÓN NO SE ELEVÓ!
ESTE MODELO ME QUEDÓ PRECIOSO.
Y ESTÁ FRÁGIL Y LIVIANITO.
AL ESTADIO MUNICIPAL

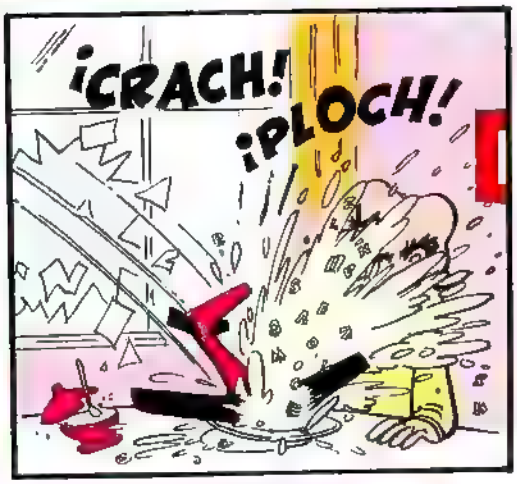

Y LE PUSE UN ELÁSTICO DE GOMA EXTRA FUERTE.
¡CRACC!
¡DEMASIADO FUERTE EL ELÁSTICO!

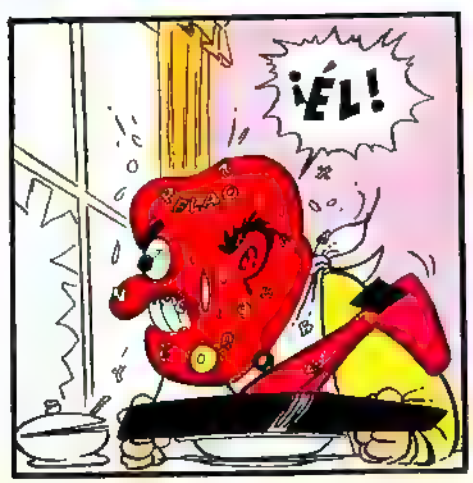
TRRRRRRR
ESTE MODELO CON MOTOR A ALCOHOL ME HA QUEDADO FANTÁSTICO.
¡CÓMO HE PROGRESADO!

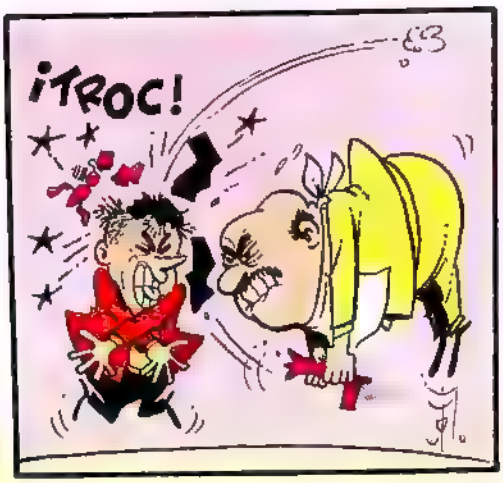
¡VIVA
¡QUÉ LINDO! ¡QUÉ BIEN VUELA!
¡VA HACIA LA CASA DEL ALCALDE!
¡GUAU!

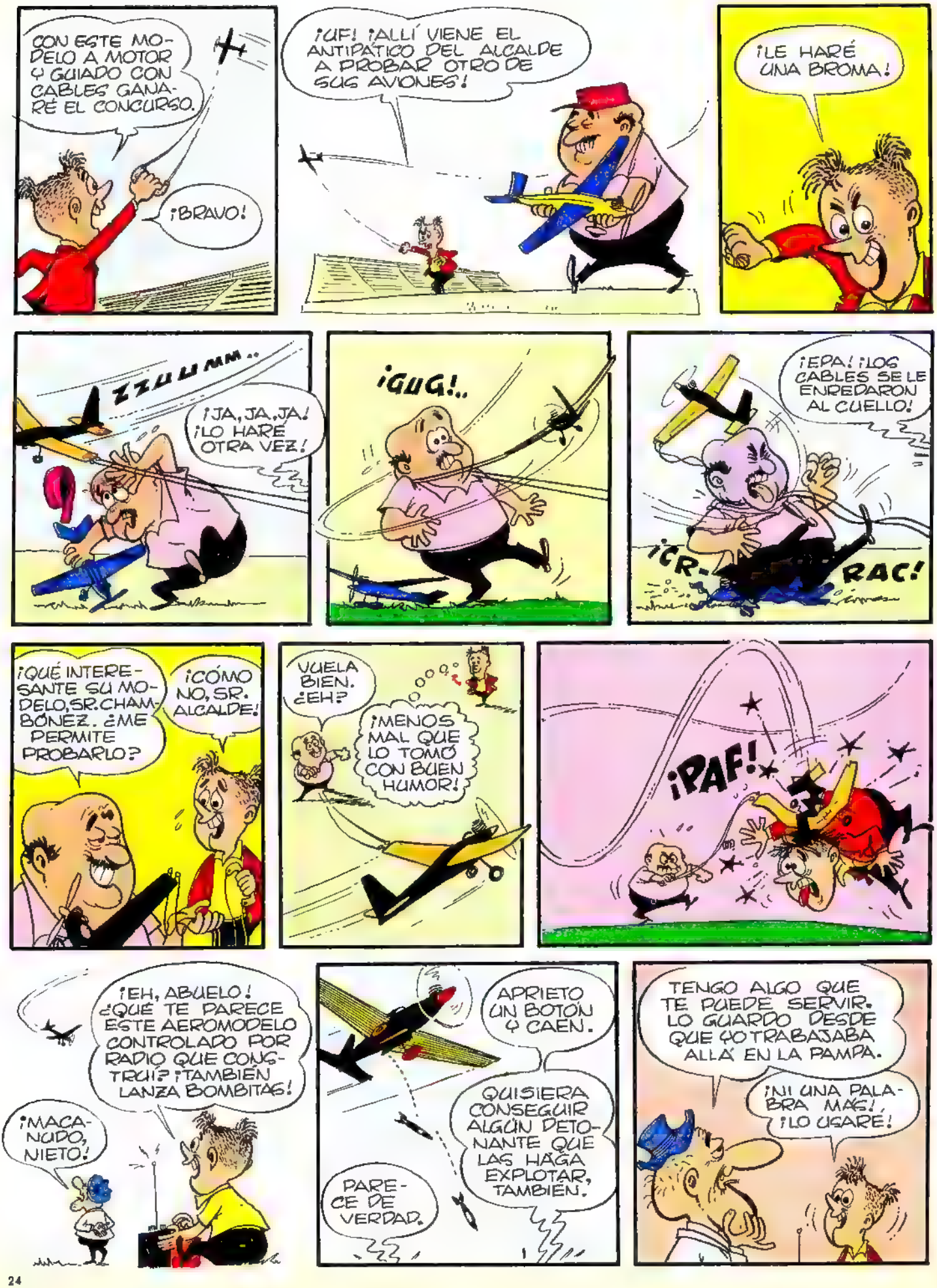
OJALÁ LO VEA ESE VIEJO AMARGADO PARA QUE SE MUERA DE ENVIDIA.

¡AH! SOPA DE LETRAS CON QUESO RALLADO. ¡MI PLATO FAVORITO!


¡CRACH!
¡PLOCH!


¡ÉL!


¡TROC!


CON ESTE MODELO A MOTOR Y GUIADO CON CABLES GANARÉ EL CONCURSO.
¡BRAVO!
¡UF! ¡ALLÍ VIENE EL ANTIPÁTICO DEL ALCALDE A PROBAR OTRO DE SUS AVIONES!
¡LE HARÉ UNA BROMA!
ZZUUMM..
¡JA, JA, JA! ¡LO HARÉ OTRA VEZ!
¡GUG!..
¡EPA! ¡LOS CABLES SE LE ENREDARON AL CUELLO!
¡CR-
RAC!
¡QUÉ INTERESANTE SU MODELO, SR. CHAMBÓNEZ. ¿ME PERMITE PROBARLO?
¡CÓMO NO, SR. ALCALDE!
VUELA BIEN. ¿EH?
¡MENOS MAL QUE LO TOMÓ CON BUEN HUMOR!
¡PAF!
¡EH, ABUELO! ¿QUÉ TE PARECE ESTE AEROMODELO CONTROLADO POR RADIO QUE CONSTRUÍ? ¡TAMBIÉN LANZA BOMBITAS!
¡MACANUDO, NIETO!
APRIETO UN BOTÓN Y CAEN.
QUISIERA CONSEGUIR ALGÚN DETONANTE QUE LAS HAGA EXPLOTAR, TAMBIÉN.
PARECE DE VERDAD.
TENGO ALGO QUE TE PUEDE SERVIR. LO GUARDO DESDE QUE YO TRABAJABA ALLÁ EN LA PAMPA.
¡NI UNA PALABRA MÁS! ¡LO USARÉ!

TODO EL PUEBLO DE PIDUQUEN ASISTE AL CONCURSO.

EL MODELO DEL ALCALDE. ¡LO GANARÉ FÁCIL! ¡JA!

CON LAS BOMBITAS QUE PREPARÓ MI ABUELO CAUSARÉ LA EXPECTACIÓN DE TODOS.

EN LAS PRUEBAS DE ACROBACIA POR CONTROL REMOTO ACTÚA AHORA, EL SEÑOR MÁXIMO CHAMBÓNEZ.

¡AH! ¡ME TOCÓ!

SEÑORES JUECES, VERÁN UNA AGOMBROSA EXHIBICIÓN DE BOMBARDEO TELECONTROLADO.

LAS BOMBITAS MINIATURA DARÁN JUSTO EN EL CENTRO DEL BLANCO.

¡QUÉ INTERESANTE!

¡CLIC!

¡ALLÁ VAN! ¡OJALÁ NO FALLE EL DETONANTE!

¡BLAM!

?!

¡EH, NIETO!

¡AH! ¡HOLA, ABUELO!

¿TE DIERON RESULTADO LAS BOMBITAS DE DINAMITA?

¿ERAN DE DINAMITA?

¡CLARO!

¿PASÓ ALGO?

¡SÍ!

¡JURAN MATAR A TODA LA FAMILIA CHAMBÓNEZ HOY SIN FALTA!

¡CORRA!

¡FIN!

FLORA Y FAUNA

DEL NORTE DE CHILE (PRIMERA PARTE)

1.– EL CONDOR

Es el ave típica de la Cordillera de los Andes y vive a todo lo largo de ésta, desde Colombia y Venezuela hasta su último extremo, la remota Tierra del Fuego. Se distingue de inmediato no sólo por su gran tamaño sino también por la cabeza y cuello desnudos y por el gran collar blanco. Puede pasar mucho tiempo sin comer pero cuando encuentra una presa es tan glotón que, a veces, no puede volar de puro satisfecho.

2.– LA PARINA

En la alta cordillera del norte de Chile, o sea desde el Salar de Atacama hasta la frontera peruana, abunda la Parina o flamenco andino. Algunos ejemplares miden hasta 1.20 m. de largo y son menos rosados que es el flamenco común, pero en cambio, tienen toda la parte anterior del cuello, pecho y cubiertas de las alas de un color rojo vinoso. Construyen montículos cónicos como nidos y colocan un solo huevo.

3.– PATOS DEL NORTE

En la zona norte existen varias especies de patos. Entre ellos tenemos: el Jarjual Cordillerano, que habita en la zona de la puna; el Jergón Chico del Norte, que se encuentra en la desembocadura de los ríos desde Arica a Atacama; el Pato Puna, en la alta cordillera y en el Salar del Huasco, y el Pato Corta-Corrientes del Norte que vive en los ríos de la cordillera alta.

4.– SACA-TU-REAL

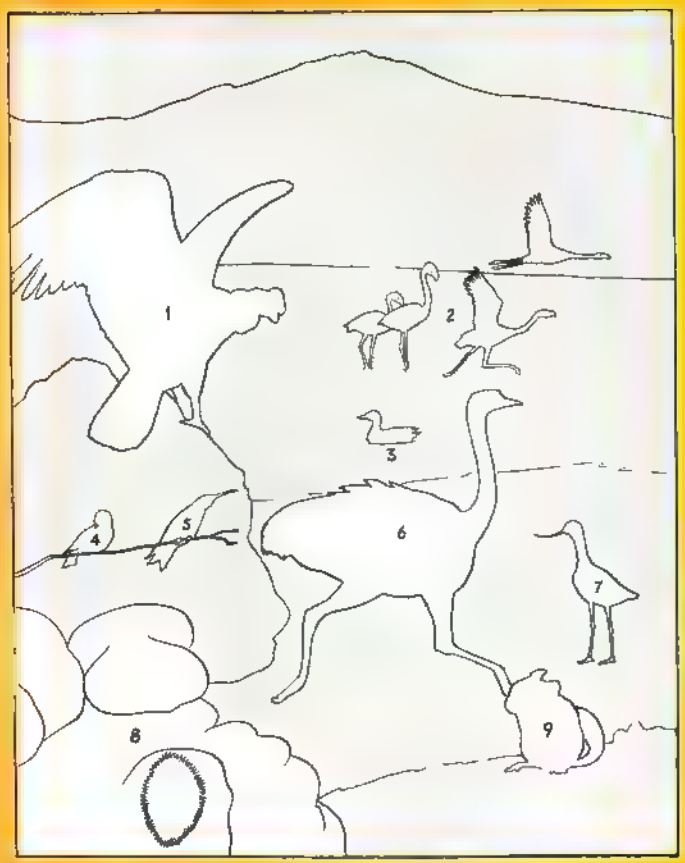
Vive en las cercanías de Arica y en la cordillera baja de Tarapacá. Posiblemente, es el ave de colores más llamativos que habita en el norte de Chile, por lo menos el macho, porque la hembra es de un tono rosa grisáceo. Vive en las cercanías de chacras y potreros y desde una rama o un poste observa a su alrededor para lanzarse a la caza de insectos.

5.– PICAFLOR GRANDE

Es un visitante de verano de toda la zona comprendida entre Atacama y Arauco, pero al aproximarse el invierno desaparece por completo y no se sabe dónde pasa esos meses. Es el doble más grande que los picaflores comunes y no posee la brillante coloración de éstos, pero su origen es inconfundible porque tiene la manera característica de volar de la especie, incluso la de mantenerse inmóvil en el aire.

6.– AVESTRUZ DEL NORTE

Esta subespecie de avestruz vive exclusivamente en la zona de la puna, es decir, por encima de los 3.500 metros, desde Atacama hasta la frontera con el Perú. Al igual que sus congéneres del sur, suele correr a gran velocidad, detenerse bruscamente y, echándose al suelo, desaparecer de la vista gracias a su mimetismo tan perfecto. Es una de las pocas especies en que el macho se encarga de empollar los huevos.



7.– ZARAPITO DE PICO RECTO

Se llama así, aunque su pico es más bien curvo hacia arriba, para diferenciarlo del zarapito común, el cual lo tiene curvo hacia abajo. Es un visitante de verano desde Arica a Magallanes y anida en la región ártica de Norteamérica, por ello sólo se le ve de vez en cuando por estos lados. Su plumaje es de diferente color en invierno que en verano.

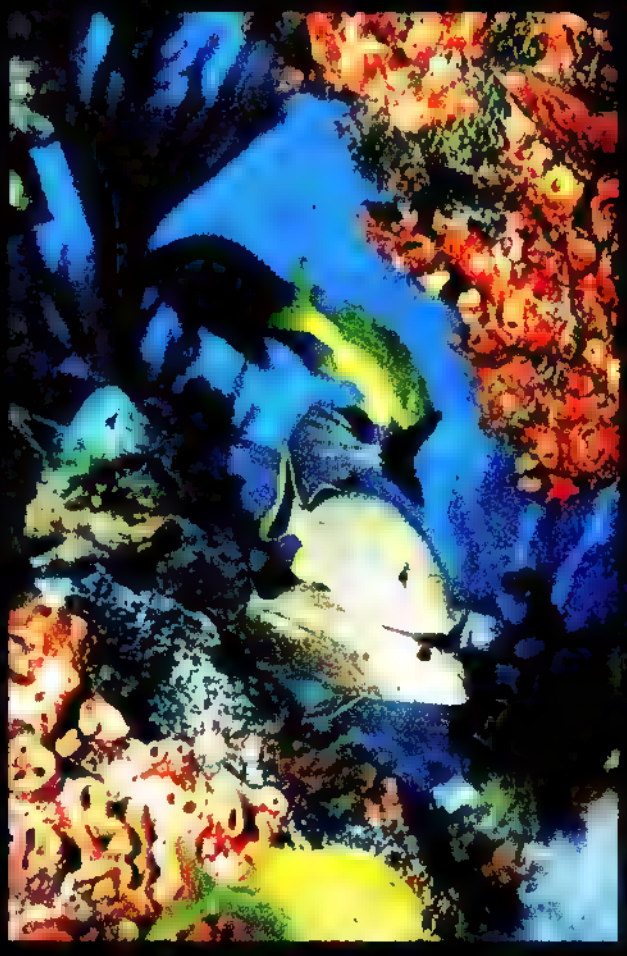
8.– LA LLARETA

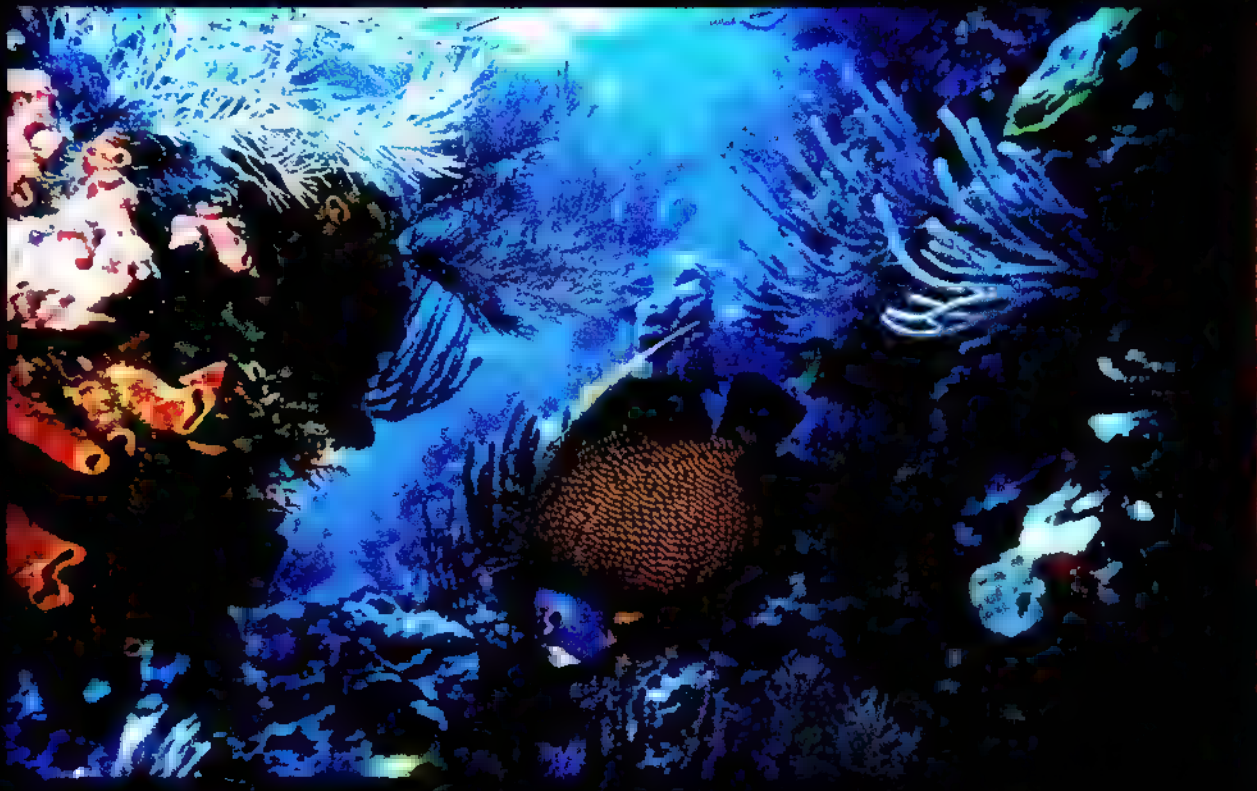
A 4.000 metros de altura desaparecen casi todos los vegetales y aparecen en cambio, las llaretas, que se agrupan en verdaderos cojines que alcanzan hasta un metro de diámetro. Los géneros principales de éstas son la Laretia y la Azorella, que se levantan a poca altura del suelo, pero que son capaces de resistir el peso de un hombre. Se utilizan como combustibles para estufas, calderas y fogatas, lo que es una lástima, porque se demoran cientos de años en desarrollarse.

9.– LA CHINCHILLA

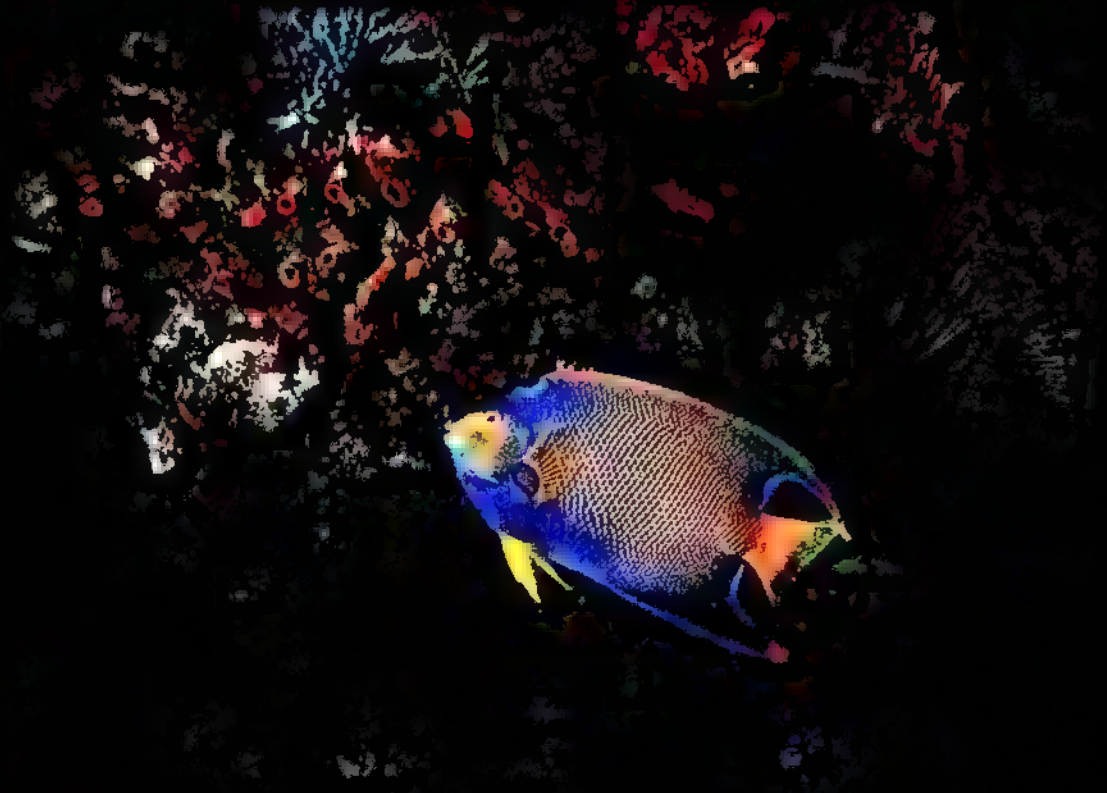
Es un pequeño roedor que vive entre las rocas de los faldeos cordilleranos y hasta los 3.500 metros de altura. Su sedosa piel es altamente apreciada, pero como son tan pequeñitos, son necesarias más de cien pieles para hacer un solo abrigo. Se les ha cazado cruelmente durante más de un siglo y por ello la raza ha terminado por extinguirse en algunos lugares. Ahora, se mantienen las chinchillas principalmente en criaderos.

JARDINES





SUBMARINOS



"En las laderas del volcán Rano-Raraku". Los siglos pasan ante la mirada indiferente de los colosos de piedra llamados moais, que son únicos en el mundo.

Las Islas de Motuiti, Motunui y Motu-Tao-Kao, famosas por el culto al Manutara, tal como se ven desde el borde del cráter del volcán Rano-Kao. Frente a estas islas, en la cima del acantilado, está Orongo con sus petroglifos, signos tallados en las rocas.

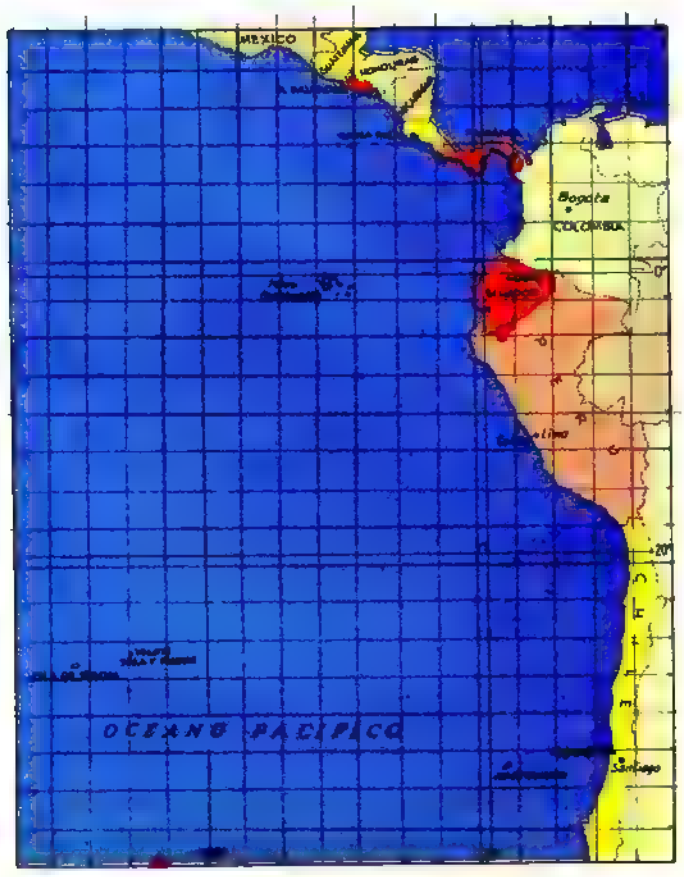
Pascua:
la copia feliz del Edén

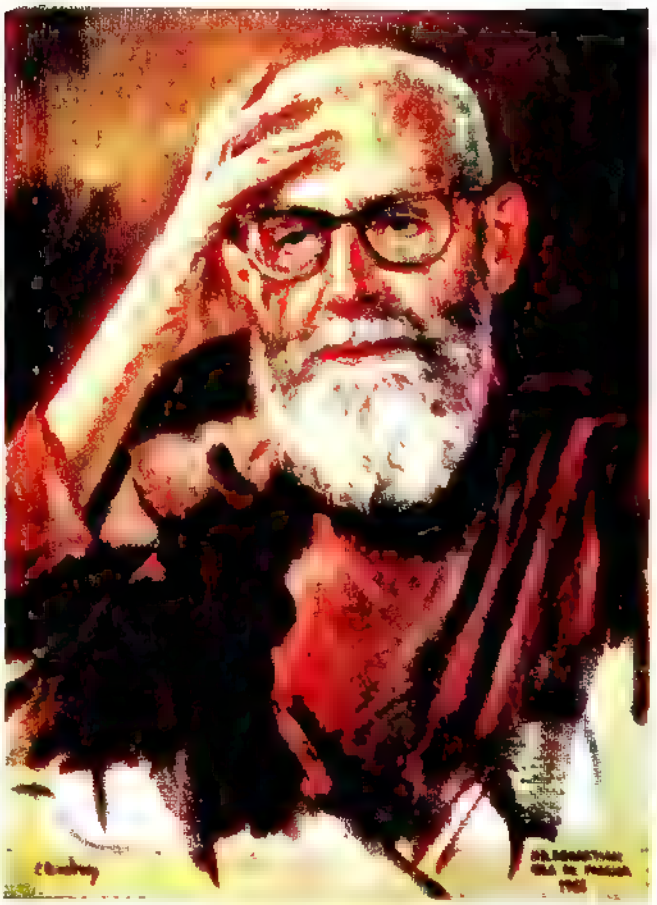
PARA muchos la Isla de Pascua representa el Paraíso Perdido: una tierra que era un Edén y que, al ser invadida por la civilización perdió su encanto. Pero su misterio perdura.

EL OMBLIGO DEL MUNDO

Los nativos de la Isla de Pascua llaman a su tierra "El Ombligo del Mundo". Tal vez no sea precisamente el ombligo, pero, en todo caso, queda al centro del Océano Pacífico, a mitad de camino entre la costa de Chile y Tahiti, y es la isla que queda más alejada de cualquier continente.

En 1686 el capitán filibustero E. Davis pasó frente a una isla que, por la ubicación, podría haber sido Pascua. Pero su descripción no correspondía a lo que se conoce de Pascua, de manera que se le atribuye al holandés Roggeween en 1722 el primer desembarco en la isla. Más tarde la visitaron ingleses y franceses, y en 1770 llegó a las costas de Pascua la armada peruana. Eran dos barcos, al mando de los capitanes González de Haedo y Antonio Domonte, quienes desembarcaron en la Isla de Pascua, plantaron tres cruces en una loma, dijieron un discurso que ningún pascuense entendió y redactaron un documento que los pascuenses. con buen humor, se apresuraron a





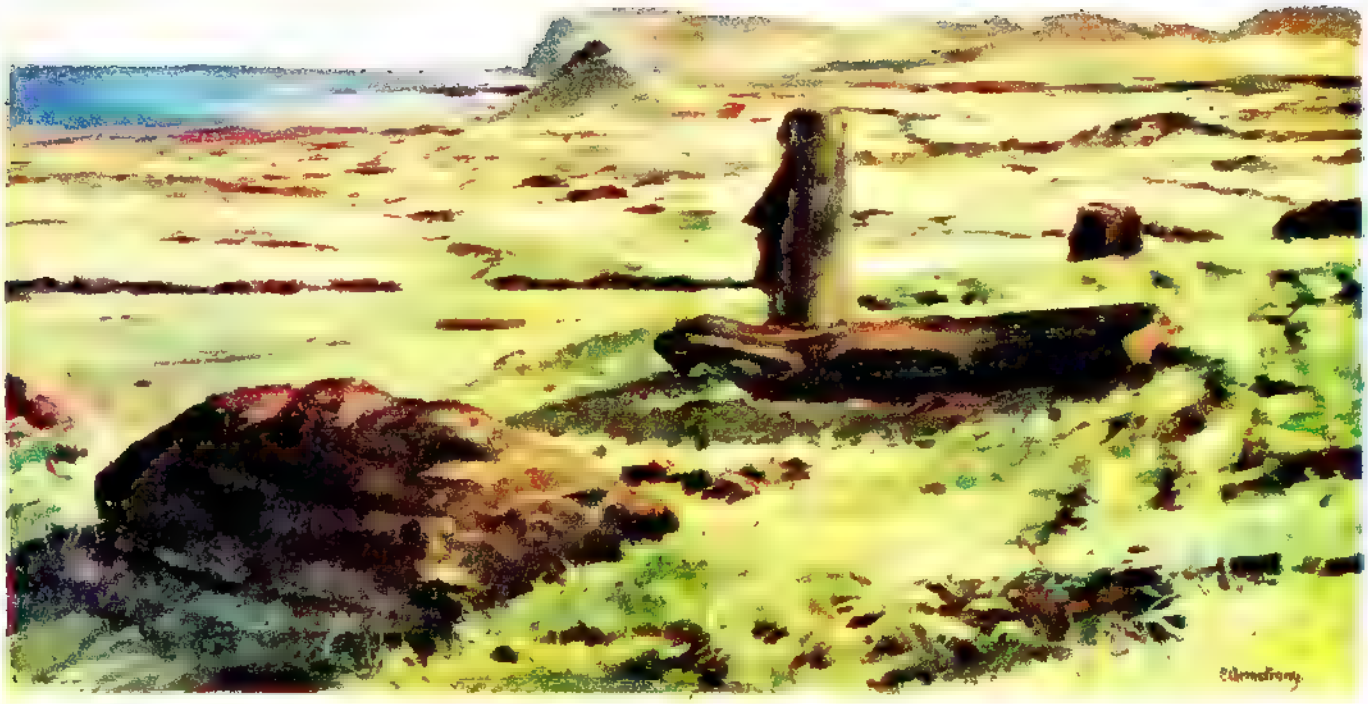
El Padre Sebastián

firmar estampando un dibujo o una huella digital. Ese documento atestiguaba que los pascuenses se reconocían súbditos de España. Los marineros volvieron a embarcarse y se olvidaron por varias docenas de años de la nueva colonia española. Los pascuenses nunca supieron que tenían el honor de pertenecer al Virreinato del Perú. Después pasaron por Pascua algunos marinos ingleses y en 1786 el famoso francés, La Perouse, desembarcó en la isla.

Este gran navegante estudió la isla y sus habitantes y fue el primero en informar detalladamente sobre la vida en la isla.

Después desfilaron diversos barcos. En 1805 algunos balleneros atracaron en las playas de Pascua y sin ningún miramiento se apoderaron de los pacíficos nativos para obligarlos a trabajar en la caza de ballenas. Los pobres infelices, apenas los soltaron en la cubierta después de varios días de navegación, se tiraron al mar y comenzaron a nadar hacia su tierra. Esta experiencia poco agradable con los extranjeros, predispuso a los nativos en contra de los visitantes. En algunas oportunidades atacaban a los extranjeros a punta de palos y piedras, y en otras ocasiones cuando bajaban los marineros a tierra encontraban una isla prácticamente desahabitada. Los pascuenses tienen una verdadera red de cuevas subterráneas a lo largo de su isla donde pueden refugiarse en los momentos de peligro. Se supone que allí se escondían cuando veían que los invasores eran demasiado numerosos para ser rechazados.

Los primeros navegantes que hablaron de la isla de Pascua contaron que habían sido recibidos en las blancas playas de Pascua por unos personajes joviales y amables, de rasgos polinésicos y con orejas tan largas que a menudo les llegaban al hombro. (Los



pascuenses se alargaban los lóbulos de las orejas perforándolas y colgándose pesos, y cuando les molestaban para trabajar, simplemente se las enrollaban para arriba, como las largas orejas de un cocker-spaniel.) La mayor parte de los isleños andaba sin ropa, pero muy adornados con tatuajes hasta en la cara, plumas de gallos negros y grandes conchas de mar colgando por todos lados. Estas amables personas, piluchas y sonrientes, recibían a los visitantes con los brazos abiertos.

LOS TESTIGOS MUDOS

Para cualquiera que pisa la Isla de Pascua, las enormes estatuas que brotan de la maleza por todos lados son un misterio insondable. Son gigantescas esculturas de más de 10 metros de altura, de un estilo muy especial y único, hechas en la piedra amarillenta del volcán Rano Raraku. Los primeros navegantes que desembarcaron en Pascua hicieron dibujos de las extrañísimas estatuas cuando todavía estaban casi todas en pie, con unos enormes sombreros de piedra roja encima de la cabeza.

Según los arqueólogos que han excavado la isla, los pascuenses no tenían instrumentos metálicos y no conocían la rueda. ¡Como diablos pudieron, sin herramientas modernas esculpir esos monstruos de piedra durísima, transportarlos varios kilómetros desde el volcán y ponerlos en pie en un terreno irregular donde ni siquiera hay árboles que pudieran servir de cuñas, es algo que nadie logra explicarse.! Y como si el misterio no fuera bastante insoluble, los pascuenses paraban los mostruos de varias toneladas arriba de unos altares a más de un metro del suelo, de modo que debían elevarlos de alguna manera y depositarlos cuidadosamente encima de las plataformas. Y además, como broma final, les colocaban, nadie sabe como, 6 metros cúbicos de piedra roja encima de la cabeza.

LOS OREJAS-LARGAS Y LOS OREJAS-CORTAS

Para descubrir la historia de los mohais, hay que remontarse a las leyendas de los pascuenses. Los nativos cuentan que en tiempos muy remotos habitaban la isla dos pueblos diferentes: los orejas-largas, que eran los señores trabajadores e inteligentes, y los orejas-cortas, que vivían obedeciendo las órdenes de los orejones. Parece que los orejas-largas eran de piel blanca, de pelo rojo y bastante abusadores. Hacían trabajar los orejas-cortas con verdadera majadería. Un día los orejas-cortas se aburrieron y decidieron hacer la guerra contra los amos orejones. Las orejas-largas, para defenderse, treparon a una colina y excavaron una zanja de 3 km. de largo y varios metros de ancho y de profundidad. Adentro de la zanja pusieron toda la leña, hojas y pasto seco que hallaron y prepararon una

pira dispuesta a arder apenas se acercaran los orejas-cortas. Pero fueron traicionados por una mujer oreja-corta, esposa de un oreja-larga, que como una Dalila cualquiera les indicó a los orejas-cortas por donde podían pasar. Cuando los orejas-largas le prendieron fuego a la pira, se encontraron aprisionados entre el gigantesco fuego y las lanzas de los orejas-cortas que avanzaban por detrás. Perecieron todos quemados menos tres. De esos tres sobrevivientes, dos fueron muertos a lanzazos y el que quedó vivo fue perdonado

LAS PLAGAS QUE AZOTARON A PASCUA

La historia de Pascua es rica en tragedias. ¡Los pascuenses deberían ser la gente más triste del mundo! Después de las excursiones de los balleneros, unos aventureros peruanos los hicieron esclavos para llevarlos a las guaneras, donde murieron como moscas. Los 15 nativos que fueron devueltos a la isla contagiaron a toda la población con viruela y Pascua quedó semidespoblada.

Entonces aparecieron los ingleses, que desembarcaron miles de ovejas para que se criaran en los pastizales de Pascua. Las ovejas en pocos años la convirtieron en un peladero. Y con las ovejas llegaron los pulgones, y para eliminarlos a alguien se le ocurrió llevar grillos que se comerían a los pulgones. Y hoy día hay 60 grillos por metro cuadrado que devoran siembras y cultivos. Entonces alguien sugirió llevar gorriones para que se comieran a los grillos, y cuando había tantos gorriones que aparecían hasta en la sopa, otro genio decidió llevar tiuques para eliminar a los gorriones. Y para deshacerse de los tiuques alguien propuso importar lechuzas. . . y así sigue el cuento, igual al juego del "hombre-de-la-pata-de-palo".

Actualmente la isla es administrada por Jefes de Servicios que manda el Gobierno de Chile. No siempre estos administradores han tenido comprensión y amor por la Isla de Pascua, y se han cometido algunos errores que han destruido en parte el encanto de ese pequeño paraíso. Hay edificaciones de cemento donde debiera haber adorables casitas polinésicas, avenidas de asfalto donde no pasan autos (hay solamente 11 vehículos en toda la isla), letreros de propaganda donde no existe almacenes y luces de neón donde para lo único que sirven es para afear el paisaje.

Pero, entre tanto extranjero que no supo entender a Pascua, hubo unos cuantos visionarios que se sintieron cautivados por el encanto de la isla. Entre ellos un capuchino de larga barba blanca que vivió 33 años entre los pascuenses. Era el padre Sebastián Englert.

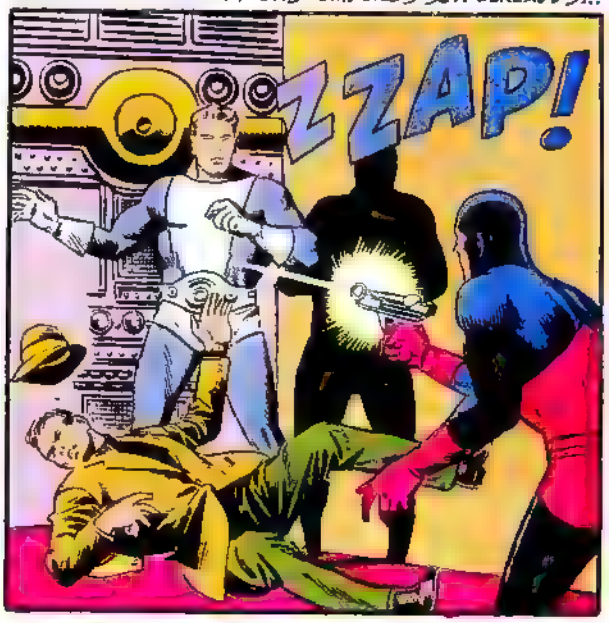
Este simpático sacerdote se pasó la vida enseñando, cuidando y protegiendo a los pascuenses. Estudió con verdadera pasión la historia y los monumentos de la isla, y su alta figura vestida de blanco era en la isla tan famosa como los mohais.

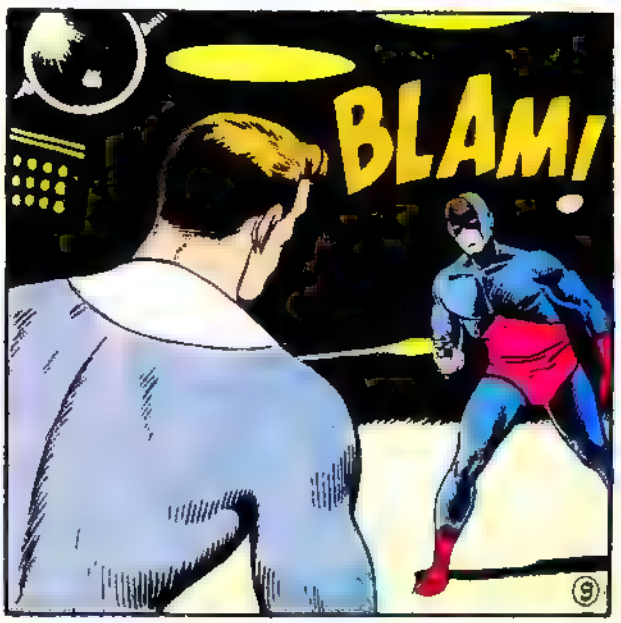
Este hombre que supo amar y comprender a los pascuenses, murió hace poco en Estados Unidos. Su cuerpo fue llevado a la Isla de Pascua para ser enterrado en la tierra que tanto quiso. Los pascuenses que acompañaron al padre Englert a su última morada ya no tienen las orejas largas, ya no andan desnudos y ya no viven solamente del canto y del amor. Los pascuenses de ahora son un cruce entre adorable isleño polinésico y agobiado contribuyente chileno.

Con estas líneas "Mampato" ha querido rendirle un pequeño homenaje póstumo a quien tanto le debe Chile.

DYNAMO VS MENTHOR

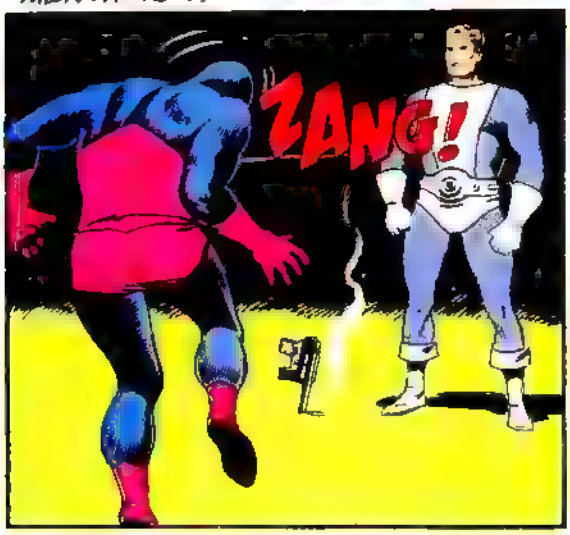
RESUMEN: DYNAMO ESTÁ SOMETIDO AL PODER HIPNÓTICO DE MENTHOR. EL TRAIDOR Y SUS CÓMPLICES SON CERCADOS...



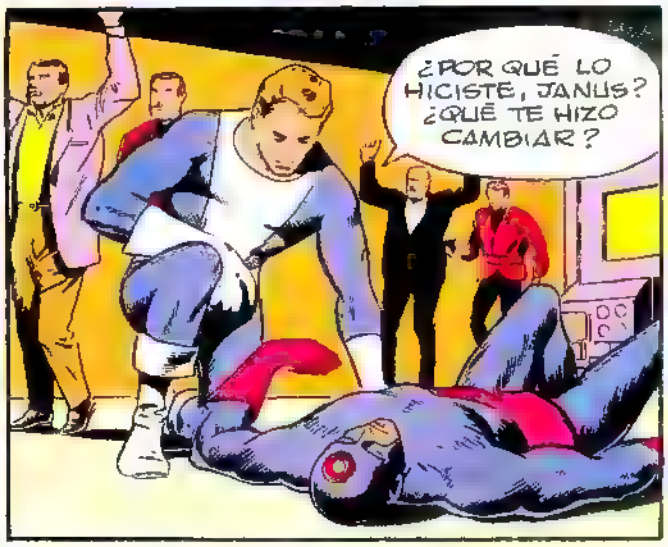


DYNAMO VS MENTHOR

LA BALA REBOTA EN EL DURO CUERPO DE DYNAMO, HIRIENDO A MENTHOR...



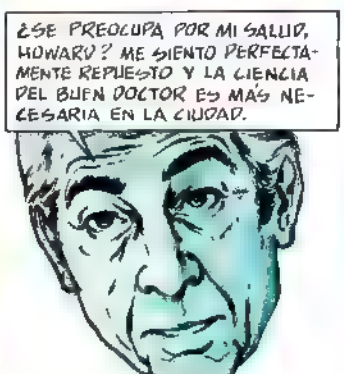
Y MIENTRAS EL RESTO DE LOS AGENTES ARRESTA A LA BANDA...

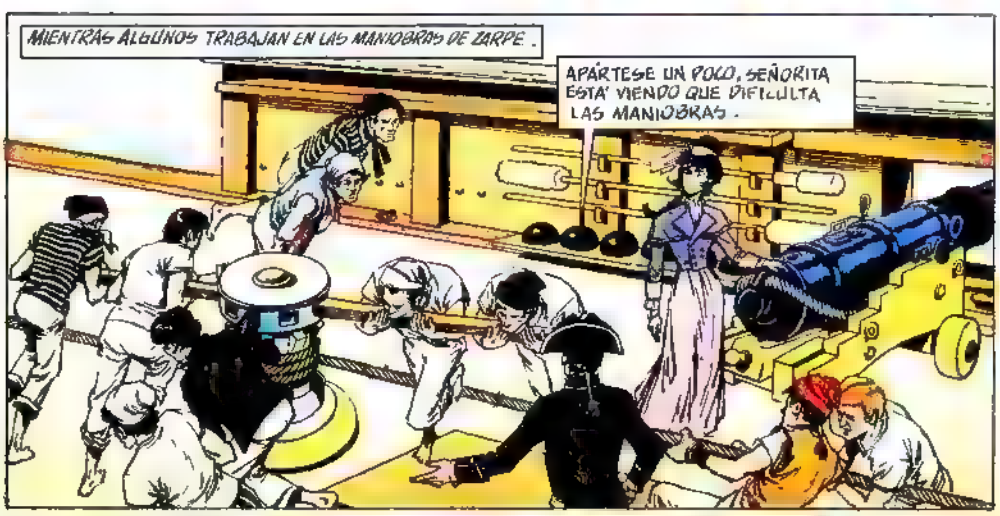


HOWARD FLYNN en AL ABORDAJE

RESUMEN ESTAMOS EN LISBOA... POR PROTEGER A LA HIJA DEL EMBAJADOR INGLES QUE LLEVA A BRASIL, SE HAN VISTO ENVUELTOS EN UNA RIÑA CALLEJERA

ALGUNOS INSTANTES MÁS TARDE...





UNA HORA MÁS TARDE, EL NAVIO ABANDONA EL ESTUARIO DEL TAJO...

¡QUÉ LINDOS SON ESOS BARCOS PESQUEROS! ME GUSTARÍA VERLOS MÁS DE CERCA.

¿SUPONGO QUE NO ESTARÁ PROHIBIDO MIRAR HACIA ALLÁ?

NO SE VE NADA CON VUESTRO CATALEJO.

¡ASÍ NO! LO VA A ECHAR A PERDER.

CON USTED TENÍA QUE PASAR ESTO.

FUE CULPA SUYA USTED ME EMPUJÓ

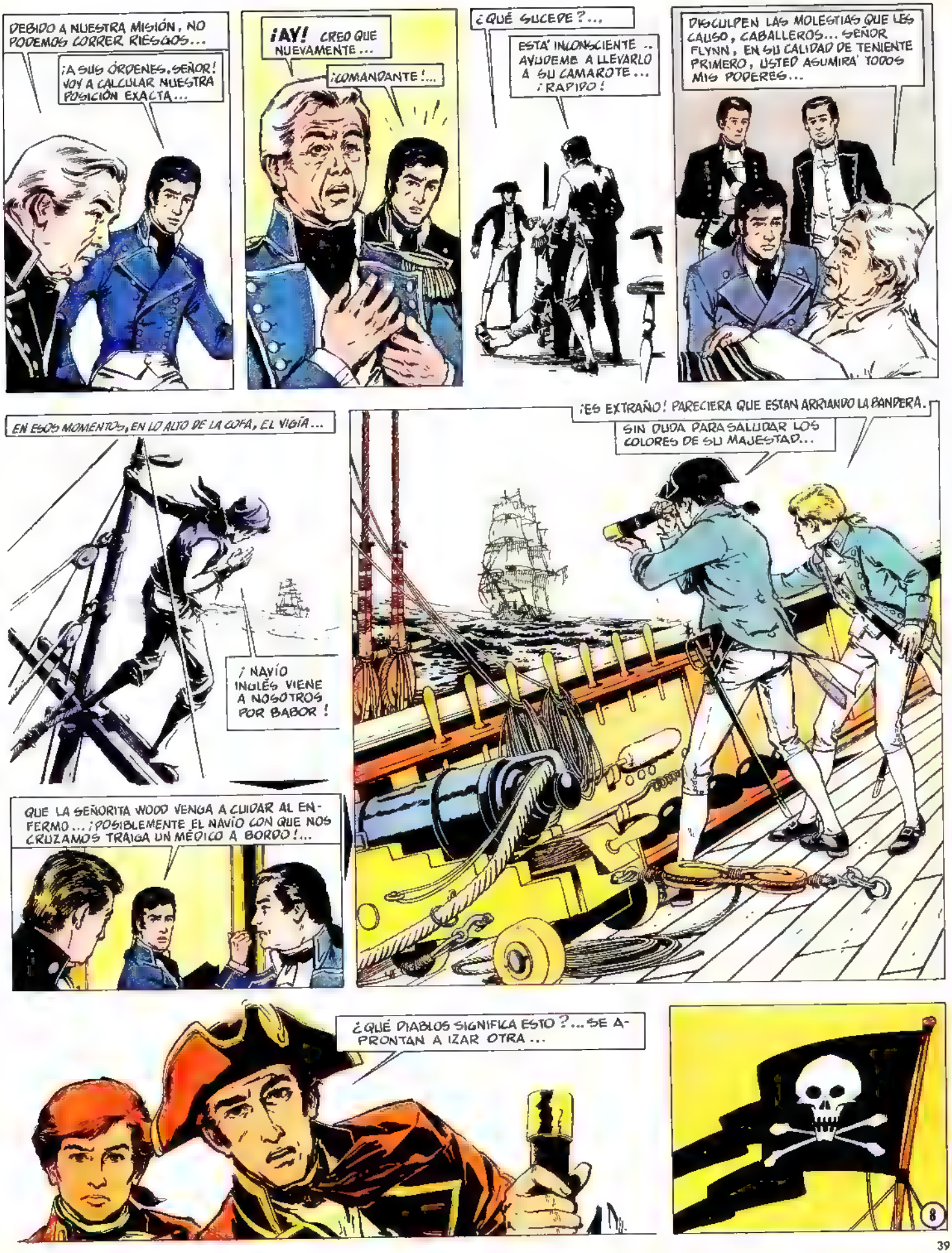
AL ANOCHECER

SEÑORITA WOOD, EN NOMBRE DE TODOS, SALUDO LA ALEGRÍA QUE VUESTRA JUVENTUD TRAE A BORDO DE MI VIEJO NAVÍO.

¡ALERTA, SEÑOR! ¡FUEGO A BORDO!

6

¿UN INCENDIO? ¿DONDE?
VI SALIR FUEGO DE UNO DE LOS CAMAROTES DE POPA..
¡ESTABA SEGURO! EL CAMAROTE DE ESA PEQUEÑA TONTUELA...
CERRADA CON LLAVE ¡NO QUEDA OTRA SOLUCION!..
ESA VELA QUE QUEDO ENCENDIDA DEBE HABERSE VOLCADO
FUE MÁS EL SUSTO QUE EL DAÑO... ¡TRAE UN POCO MAS DE AGUA!...
ALGUNOS SEGUNDOS DESPUÉS, EL TENIENTE SE SIENTE VENGADO.
¡CIELOS! MI ROPA SE CHAMUSCO
LOS DAÑOS NO SON DE MAYOR IMPORTANCIA.
ESA CABINA DEBE ESTAR VACIA A HUMO, SEÑOR FLYNN LO CEDERA' LA VUESTRA, POR ESTA NOCHE, A LA SEÑORITA WOOD
SIN LA PRESENCIA A BORDO DE LA HIJA DEL EMBAJADOR, ESTE HABRIA SIDO UN VIAJE SIN NOVEDAD PARA EL JOVEN OFICIAL...
DESPUES DE TRES SEMANAS DE NAVEGACIÓN...
EL COMODORO ASCOTT LO NECESITA EN LA SALA DE MAPAS...
HOWARD, NOS APROXIMAMOS A LA ZONA DE LOS PIRATAS... LAS INSTRUCCIONES DEL ALMIRANTAZGO NOS AWNSEJAN EVITARLOS DESVIANDONOS MAS AL NORTE..


DEBIDO A NUESTRA MISIÓN, NO PODEMOS CORRER RIESGOS...
¡A SUS ÓRDENES, SEÑOR! VOY A CALCULAR NUESTRA POSICIÓN EXACTA...
¡AY! CREO QUE NUEVAMENTE...
¡COMANDANTE!...
¿QUÉ SUCEDE?...
ESTÁ INCONSCIENTE.. AYÚDEME A LLEVARLO A SU CAMAROTE... ¡RÁPIDO!
DISCULPEN LAS MOLESTIAS QUE LES CAUSO, CABALLEROS... SEÑOR FLYNN, EN SU CALIDAD DE TENIENTE PRIMERO, USTED ASUMIRÁ TODOS MIS PODERES...
EN ESOS MOMENTOS, EN LO ALTO DE LA COFA, EL VIGÍA...
¡NAVÍO INGLÉS VIENE A NOSOTROS POR BABOR!
¡ES EXTRAÑO! PARECIERA QUE ESTÁN ARRIANDO LA BANDERA.
SIN DUDA PARA SALUDAR LOS COLORES DE SU MAJESTAD...
QUE LA SEÑORITA WOOD VENGA A CUIDAR AL ENFERMO... ¡POSIBLEMENTE EL NAVÍO CON QUE NOS CRUZAMOS TRAIGA UN MÉDICO A BORDO!...
¿QUÉ DIABLOS SIGNIFICA ESTO?... SE APRONTAN A IZAR OTRA...
8

¡ZAFARRANCHO DE COMBATE! CADA UNO A SU PUESTO...

OBSERVE USTED MISMO, SEÑOR.. ABRIERON LAS CONTRAPUERTAS DE SUS BATERIAS.

EL CONCIERTO SE VA A DESENCADENAR .. ¡ALAN, CORRE A PROTEGER A LA SEÑORITA WOOD!

Y MIENTRAS EN EL AQUILES, CADA UNO SE APRONTA A CUMPLIR VALIENTEMENTE CON SU DEBER...

...EL BARCO PIRATA LANZA LA DESCARGA INFERNAL DE TODA SU ARTILLERÍA.

¿NOS ATACAN?

NO SE PREOCUPE, EL TENIENTE FLYNN HA TOMADO TODAS LAS MEDIDAS DEL CASO.

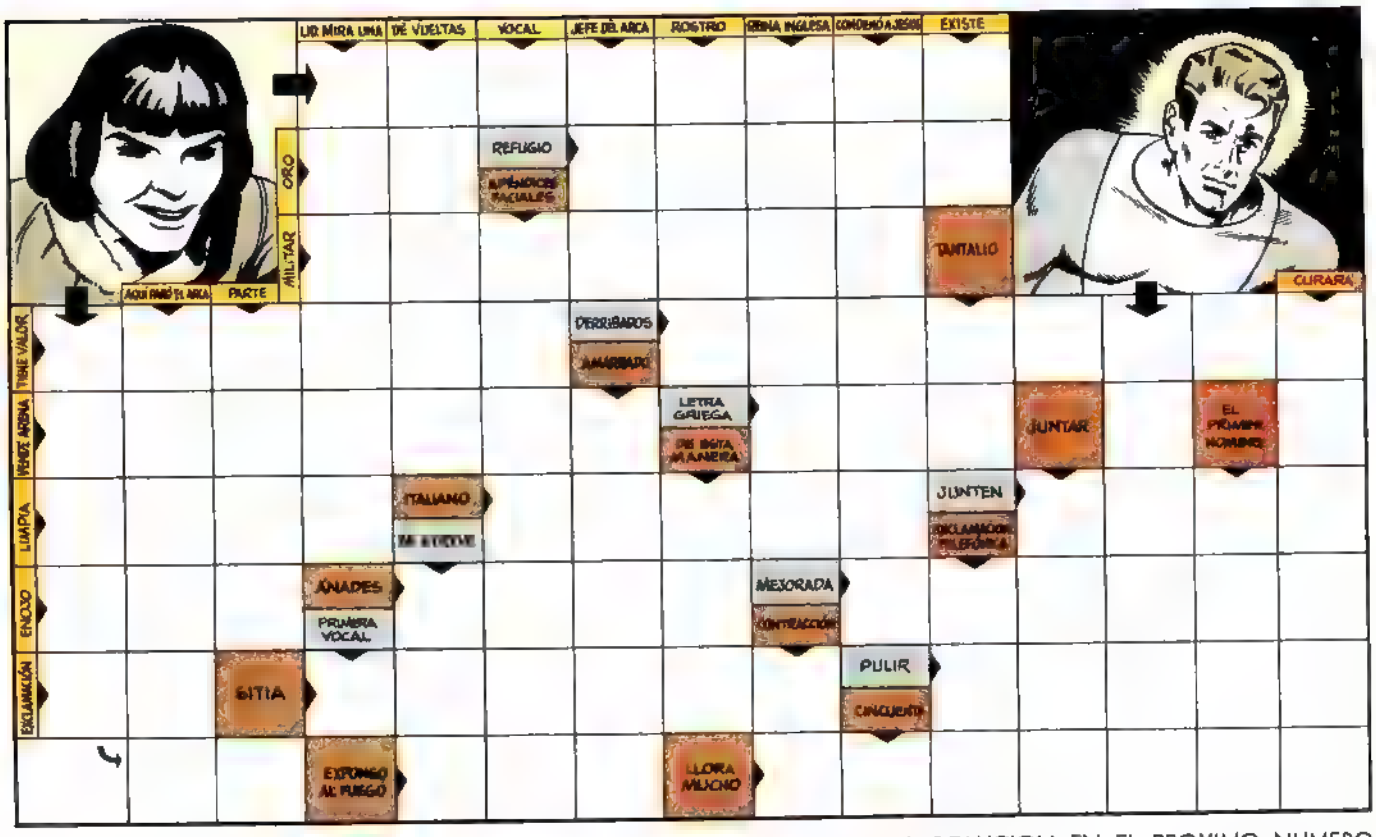
EN EFECTO, EN EL ENTREPUENTE...

¿QUE PODEMOS HACER CON NUESTROS CAÑONCITOS CONTRA LA PODEROSA ARTILLERÍA QUE ENFRENTAMOS?

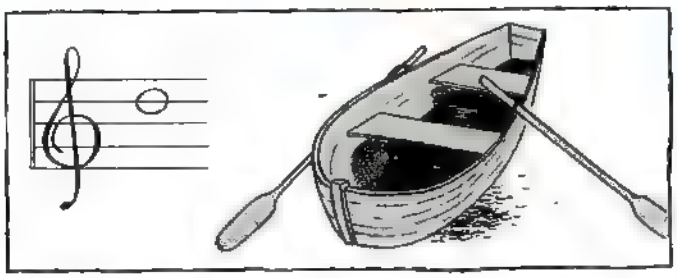
¡CORAJE! DISPAREN HASTA LA ÚLTIMA BALA... EL AQUILES ESTÁ MENOS ARMADO, PERO ES MÁS RÁPIDO... ESPERO GANAR LA PARTIDA.

CONTINUARA.

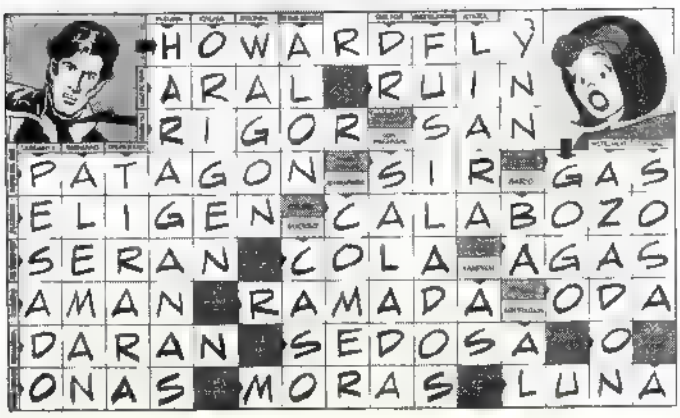
mampatograma



LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO



SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 10



al aire

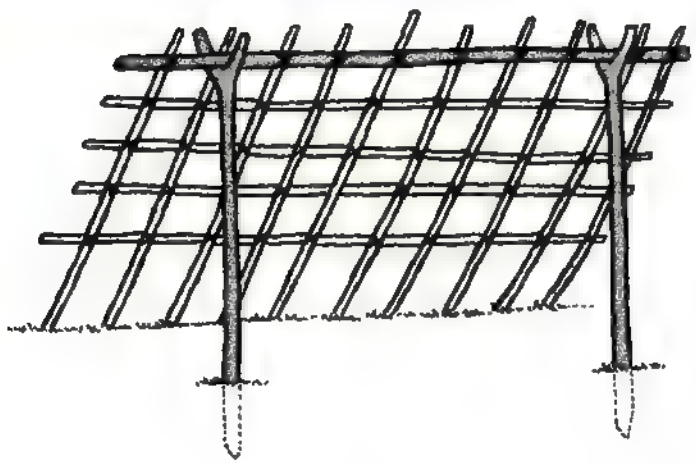


FIG. 1

FIG. 2

EN el número anterior de Mampato vimos cómo se forma una patrulla de Boy-Scouts, y cómo puedes con tus amigos del barrio organizar una o más patrullas, eligiendo para la tuya un animal como emblema, y usando el grito de ese animal como "llamado". Por ejemplo, la patrulla de los "Lobos", elegirá el *aullido,* la de los "Perros" el *ladrido,* la de "Potros" el *relincho,* etc. Tu patrulla debe reunirse lo más a menudo posible para hacer trabajos o juegos de equipo. Los días sábados y domingos pueden salir todos de excursión al campo o a los alrededores de la ciudad llevando algunas provisiones para el día. En verano habrá que protegerse del calor y en invierno, a menudo, de la lluvia, cuando estén al aire libre. Vamos a ver cómo se las arregla un buen boy-scout para hacerse una choza sirviéndose de los medios que brinda la naturaleza.

COMO ORIENTAR EL REFUGIO

Primero hay que fijarse en la dirección que lleva el viento. El refugio debe hacerse con la entrada al lado opuesto de la dirección del viento y debemos colocar el fuego frente a la entrada. Si el campamento se hace en un lugar boscoso, hay muchos tipos de chozas qué se pueden armar muy fácilmente.

EL REFUGIO DE VIVAC

Esta es la choza más simple de todas y se hace enterrando en el suelo dos ramas gruesas con la punta superior en forma de horqueta. Arriba se coloca entre las dos horquetas otra rama, como travesaño. Apoyadas en ese travesaño se colocan varias ramas paralelas, y se atraviesan algunas ramas paralelas al suelo para formar una especie de "enrejado" de varillas. Se mantienen en su lugar las ramas mediante amarras de cordel. La armazón debe construirse perpendicular a la dirección del viento, y el fuego se hace a un metro veinte centímetros de la entrada.

Para cubrir la armazón se usan ramas, pasto seco, hojas, y todo lo que encuentren por los alrededores que pueda servir. Se empieza a colocar la cubierta de abajo hacia arriba, como tejas en un techo. Para evitar que se vuelen con el viento se pueden apoyar al final algunas varillas o ramas pesadas. (Fig. 1).

CHOZA SIMPLE

Si se encuentra un árbol pequeño con una horqueta a un metro y medio del suelo, se puede hacer una choza sencilla con un palo de 2 mts. de largo, o más, apoyado en la horqueta, en dirección contraria al viento. Se amarran varillas a los costados y se cubre con ramas. El fuego se hace frente a la abertura, para que el viento lleve el calor hasta el interior del refugio. (Fig. 2).

REFUGIO ENTRE DOS ARBOLES

Atravesando un palo grueso a un metro y medio del suelo entre los árboles cercanos, se puede hacer una choza bastante cómoda, como la que muestra el dibujo. Las ramas se apoyan en palos ordenados en la misma forma que para el primer refugio sencillo que vimos, pero además se cubren las aberturas laterales. Este refugio es mejor porque está más protegido del viento, la lluvia o el sol abrasador. (Fig. 3).

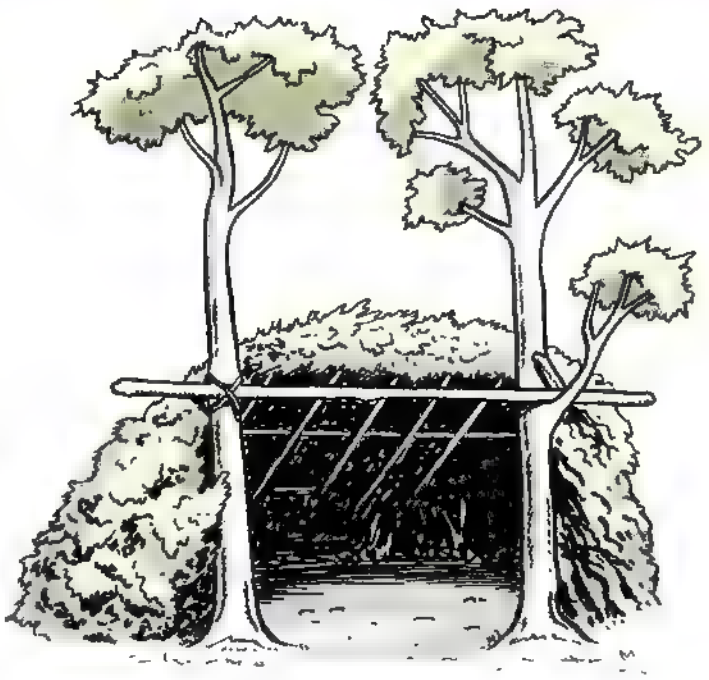


FIG. 3

PRECAUCIONES PARA UN BUEN REFUGIO

Si al hacer el refugio vemos que hay muchas posibilidades de que en la noche se largue a llover, tenemos que reforzar nuestra techumbre para que no pase el agua. Podemos usar ramas secas, barro mezclado con pasto seco, pedazos de cortezas, etc.

Además tenemos que cavar una zanja alrededor del refugio para que se escurra el agua y no nos inunde el interior de la choza a media noche.

Si pensamos que puede hacer mucho frío, tendremos que reforzar la parte baja de la choza, amontonando piedras con pasto y ramas a unos treinta centímetros del suelo, como un pequeño murito protector a ras del suelo, por la parte de afuera de la choza. (Fig. 4).

Y si están acampando en un lugar donde hace un calor excesivo, hay que protegerse del sol engrosando bien el techo del refugio. Mientras más grueso el techo y los muros, más fresco es el refugio. Y para bajar la temperatura en el interior a las horas de mucho calor, se puede vaciar unos baldes de agua encima del refugio. Al evaporarse el agua, se refresca el interior.

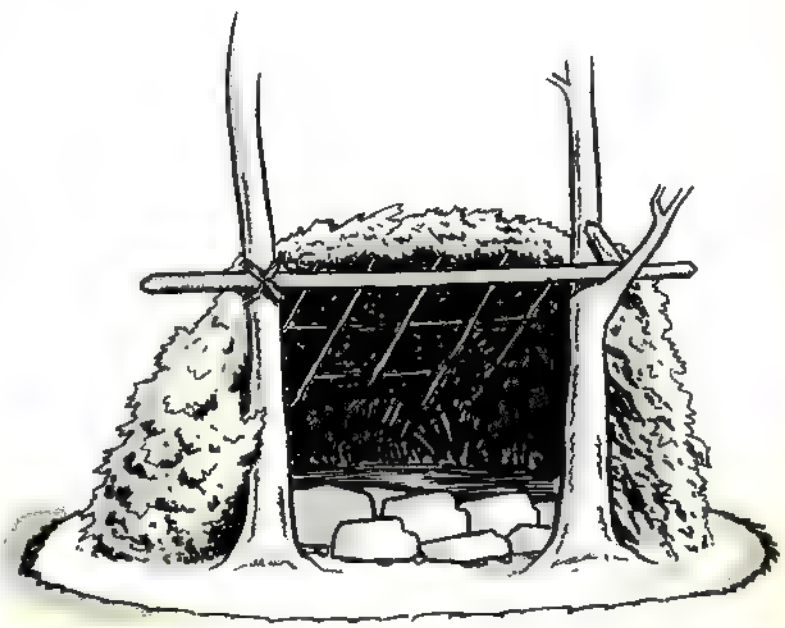


FIG. 4

HOBBIES

PIEDRAS DE MINERALES

UNO de los hobbies más interesantes que nos ha tocado ver es el de Mario Elgueta Donoso, 13 años, tercero de humanidades en el Liceo Valentín Letelier: colecciona e investiga piedras de minerales y volcánicas. En dos años, su hobby alcanzó dimensiones extraordinarias, ya que tiene nada menos que 640 piedras, todas ellas clasificadas por grupos y familias, de acuerdo a sus componentes químicos.

"En el verano de 1967, por asuntos de trabajo de mi papá fui a Calama y regresé con una caja repleta de piedras de mineral de cobre. Seguí juntándolas, de todos tipos, y en diciembre de ese mismo año llegué hasta el Museo de Historia y Ciencias Naturales; me vieron tan interesado que me invitaron a que siguiera yendo para hacer investigaciones sobre las piedras". Esta afición le ha valido a Mario Elgueta conocer las fórmulas químicas, sin necesidad de haberlas estudiado. En un cuaderno registra todas las que posee, con sus respectivos componentes químicos. "Las tengo divididas en familias y éstas, a su vez, en grupos. Entre las familias más importantes se destacan los silicatos, carbonatos, fosfatos, elementos simples, etc. Y a modo de ejemplo tomaré los silicatos, que se dividen en tectosilicatos, hornablendas y piroxenos".

Mario Elgueta, que guarda sus piedras en cajas, cuenta que la más rara que posee es un tipo de cuarzo que contiene oro. Entre las difíciles de hallar se encuentran el ónix y las dendritas de manganeso. Y por el contrario, entre las más fáciles se cuentan la calcopirita (sulfuro de cobre y hierro) y la piedra galena (con un 50 por ciento de plomo). Este joven coleccionista explica cómo busca las piedras: "Voy a las oficinas de las Compañías Mineras donde gentilmente regalan algunas muestras; pero la mayor parte de las que tengo las he encontrado en cerros cordilleranos o próximos a Santiago, cuando salgo en campamentos con compañeros".

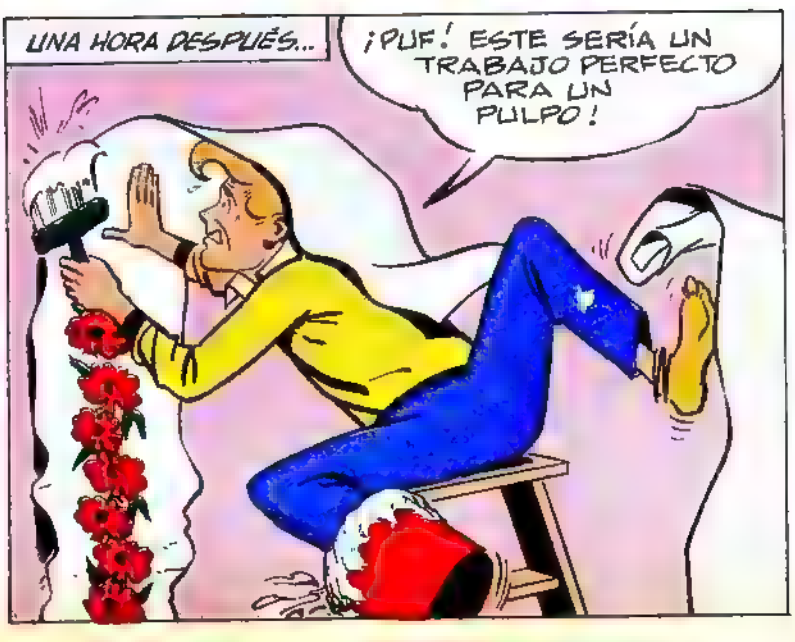
"Primero hay que preocuparse de que sean "raras" y después investigarlas para su clasificación. Las partes más fáciles para encontrar son Tiltil, Lampa y Polpaico". Mario Elqueta señala que su hobby no le quita tiempo a los estudiantes y que aprovechará estas investigaciones para cuando ingrese a la Universidad: "Pienso estudiar Ingeniería de Minas o Mineralogía".

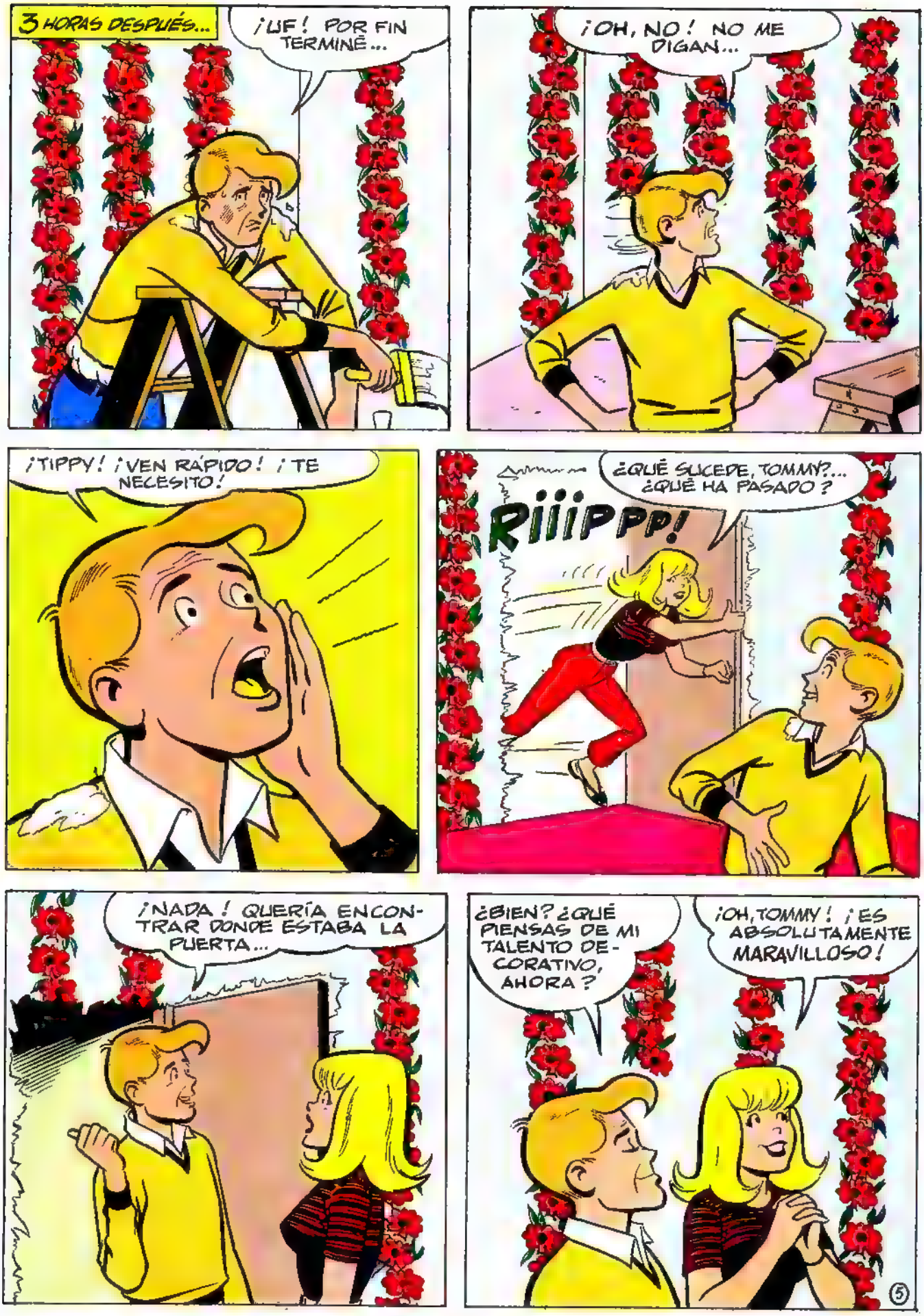
Mario Elgueta, en plena labor, clasificando las piedras minerales.

¡ATENCION! Todos los lectores que tengan un hobby de importancia y que deseen aparecer en la revista MAMPATO, escriban contándonos brevemente acerca de él, agregando nombre, dirección y teléfono.

Tippy Teen

RESUMEN: TOMMY HA DICHO QUE ES MEJOR DECORADOR QUE EL PROFESOR... Y AHORA DEBE DEMOSTRÁRSELO A TIPPY...




3 HORAS DESPUÉS...
¡UF! POR FIN TERMINÉ...
¡OH, NO! NO ME DIGAN...
¡TIPPY! ¡VEN RÁPIDO! ¡TE NECESITO!
¿QUÉ SUCEDE, TOMMY?... ¿QUÉ HA PASADO?
RiiiPPP!
¡NADA! QUERÍA ENCONTRAR DONDE ESTABA LA PUERTA...
¿BIEN? ¿QUÉ PIENSAS DE MI TALENTO DECORATIVO, AHORA?
¡OH, TOMMY! ¡ES ABSOLUTAMENTE MARAVILLOSO!
5

EL COLOR HACE JUEGO CON LOS OJOS DE FRANÇOIS
¿HMM?
¿ME VAS A DECIR QUE HICE TODO ESTO PARA EL RETRATO DE ESE TIPO?
¡POR SUPUESTO! EL VIEJO COLOR DE LA MURALLA CHOCABA CON SUS OJOS ALGO SALTONES...
MÁS TARDE.
¡TIPPY, HE DECIDIDO PERFECCIONARME UN POCO EN DECORACIÓN, TAMBIÉN!
AHORA ESTOY EN LA CLASE DE FRANÇOIS.
¡OH, TOMMY! ¡QUÉ MARAVILLOSAS PALABRAS!
CUÉNTAME... ¿HAS HECHO YA ALGUNA DECORACIÓN?
¡PRECISAMENTE, ACABO DE REALIZAR UNA EN EL MISMO FRANÇOIS!
ESCUELA DE DECORACION INTERIOR
¡NEGRO Y AZUL! (Tch-Tch). ¡QUÉ HORRIBLE COMBINACIÓN!

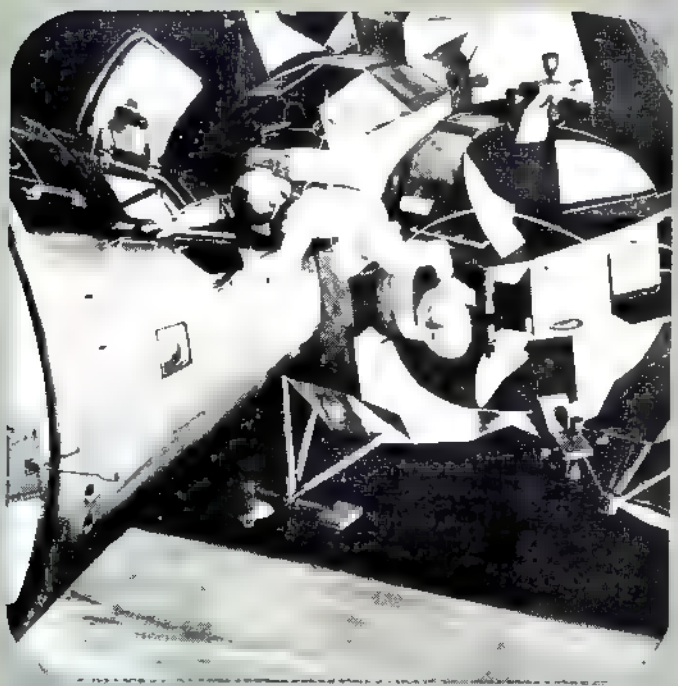
FIN

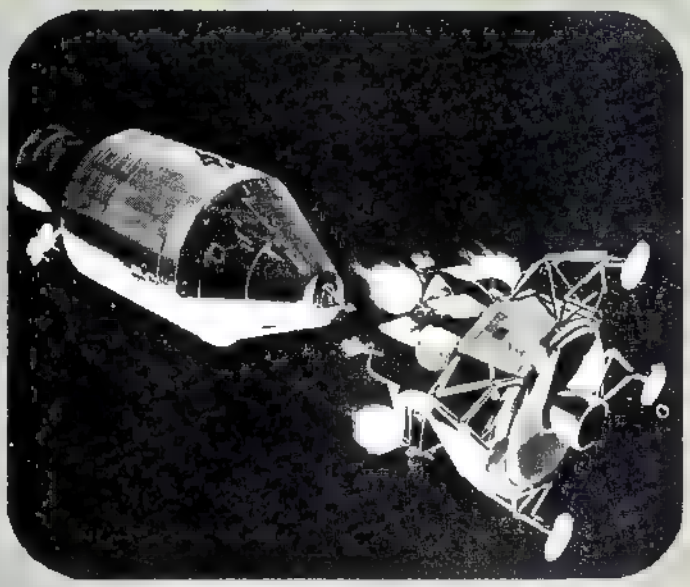
LA SRTA. PINILLA

en

TIENDA DE REGALONES

POR AQUÍ Y POR ALLÁ





TODO LISTO... TODO DISPUESTO...

Esta frase de un popular locutor deportivo sirve para sintetizar la próxima llegada de un hombre a la luna, hecho que se hace inminente después de la "gracia" de tres norteamericanos que probaron con todo éxito, en el espacio, el famoso módulo lunar. Este aparato es un pequeño vehículo que transportó la cápsula Apolo-9 en su punta y que utilizará el astronauta que descienda en nuestro satélite natural. En esta nueva experiencia norteamericana participaron dos militares, James Mac Divitt y David Scott, y un civil, Russell Schweickart. Mientras uno se mantuvo en la cápsula, los otros dos pasaron al módulo y se acoplaron y separaron de la cabina hasta una distancia de 180 kilómetros, para después regresar. Cabe hacer notar que el famoso módulo servirá para alunizar y nada más, porque no podrá regresar a la tierra. Como Uds. pueden ver, está todo listo, todo dispuesto ya, para. . . el gran salto a la luna. (Arriba, a la izquierda, uno de los astronautas pasa de la sección de comando a la de desembarco, y a la derecha, la sección de comando se acopla a la de desembarco).

A BALAZOS A TRAVES DEL CANAL

Y como para pensar que la situación mundial no está muy tranquila que digamos, los árabes y los israelitas no se quieren soltar de las mechas. Días atrás desataron una violenta batalla a través del Canal de Suez, lanzándose granadas y cañonazos que casi terminaron en guerra. En muertos y heridos hubo empate, pero los árabes salieron perdiendo más, ya que les incendiaron refinerías de petróleo y le mataron a su Jefe del Estado Mayor del Ejército. Sin embargo, muchos creen que con la nueva Primer Ministro israelí, Golda Meir –que reemplazó a Eschkol, que falleció de un ataque al corazón– va a cambiar la cosa porque es una persona muy moderada. Pueda ser.

Y PELEARON EN SERIO

Hace mucho tiempo que los soviéticos y los chinos comunistas estaban atacándose de palabra, debido a diferencias ideológicas. Pero estas palabras derivaron en hechos, debido a un problema fronterizo en una isla del río Ussuri, y se agarraron a balazo limpio. Al final, quedaron muertos 34 rusos y 30 chinos. Tanto en Moscú como en Pekín la gente salió a las calles a protestar y los respectivos gobernantes se intercambiaron sendas notas de protesta. ¿Quién lo iba a pensar? Los que fueron amigos del alma hace algún tiempo, hoy se muestran los dientes. . .

EN los dos últimos números, vimos la natación en lo que respecta a sus competencias, estilos y ciertas condiciones reglamentarias. Hoy nos corresponde analizar, para poner fin a este interesante deporte, dos rubros de la natación que son emotivos e interesantes: salto de trampolín (ornamentales) y el waterpolo.

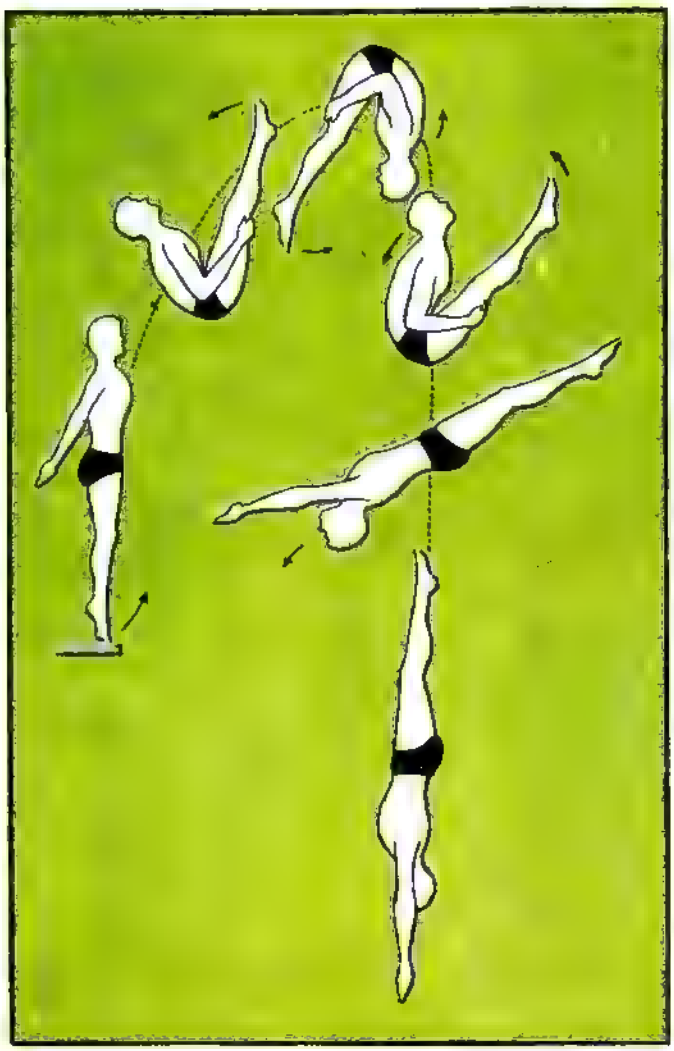
Los saltos de trampolín exigen más concentración que las pruebas natatorias y, lo que es más interesante, son de una belleza increíble. El salto de trampolín no es cuestión de echarse aire a los pulmones, cerrar los ojos y tirarse al agua desde 10 metros de altura. Hay que tomar en cuenta muchos factores, siendo el primordial aquél que obliga al competidor a mantenerse en entrenamiento durante todo el año.

Sobre el waterpolo, quizás ustedes hayan visto poco. Porque aquí en Chile, al igual que los saltos del trampolín, no tiene muchos cultores. Además, los campeones son los antofagastinos y se los ve en otras ciudades muy de tarde en tarde. El waterpolo es como el polo jugado en el agua, pero además tiene algo de fútbol, de básquetbol y, más que nada, de natación.

SALTOS ORNAMENTALES

El escenario de saltos comprende la fosa de clavados, que no es una piscina, el trampolín y las plataformas. Hay que hacer una diferencia porque el trampolín es movible, de madera, en el cual el competidor se da impulso. La plataforma es fija y de cemento.

El trampolín está a una altura de tres metros, mientras que la plataforma intermedia está a 6,50 metros y la más alta a 10 m. (no hay que ser brujo para adivinar que la que tiene menos aceptación es la última). La profundidad de la fosa es pareja, de 5 metros,



Puntapié a la luna con mortal y medio.

Salto simple adentro hacia atrás.

TERCERA PARTE

NATACION

con el objeto de que el nadador no se dé un cabezazo contra el fondo, y adiós pampa mía.

Para mayor información de los aficionados se debe utilizar un tablero electrónico para anunciar el nombre del participante, el tipo de clavado que va a realizar y el posterior puntaje que le asignen los jueces. El jurado, en los saltos con trampolín, es más extraño que un disco volador de día. Se compone de un juez árbitro (o "capo"), que es el dueño de la situación, además de siete jueces auxiliares. Una vez realizado el clavado, el "capo" indica su puntaje y de acuerdo a ese puntaje los otros siete deberán dar su veredicto. La puntuación del concursante se obtiene multiplicando el promedio de las cinco calificaciones intermedias, ya que se elimina la más alta y la más baja por el "grado de dificultad".

La calificación varía de 0 a 10 puntos y se toman en cuenta la carrera, el despegue, la técnica del clavado y la entrada del competidor al agua. Para que ustedes se "cachetoneen" de que entienden este asunto, aquí van los puntajes de los clavados: Completamente fallado (es decir el tipo no tiene nada que hacer en este deporte): 0 punto; Mal ejecutado (que tampoco tiene mucho porvenir): 0,5 a 2; Deficiente: 2,5 a 4,5; Satisfactorio (mahoma no más): 5 a 6; Bien ejecutado: 6,5 a 8; Muy bien ejecutado (¡caballo!): 8,5 a 10 puntos.

72 horas antes de la competencia los concursantes deben entregar la lista de clavados que van a ejecutar. Después de las eliminatorias sólo quedan 12 finalistas para verse las caras. Los clavados son libres y obligatorios, no pudiendo repertirse ninguno, de tal forma que hasta los más malitos deben conocer a la perfección, por lo menos, diez saltos. Entre los obligatorios de mayor importancia figura: clavado al frente, hacia atrás, inverso, hacia adentro y clavado al frente con medio giro.

WATERPOLO

El waterpolo se practica en una piscina (en una parte de ella) entre dos conjuntos de siete jugadores, permitiéndose, además, cuatro sustitutos.

Se trata de hacer goles en cualquiera de los dos arcos. Por tal motivo los jugadores (menos el arquero) sólo pueden utilizar una de sus manos. Uno de los conjuntos debe usar gorra azul y el otro blanca, previo sorteo.

LA "CANCHA"

La zona que comprende la "cancha" es un espacio de 30 metros de largo por 20 de ancho y una profundidad uniforme de 1.80 m. No se cuentan los 30 centímetros de ancho que tienen los arcos. Desde cada poste del arco parte una línea hacia los costados que se llama "línea de gol", colocándose otras a dos y cuatro metros, respectivamente, de distancia del arco y una tercera en el centro de la cancha.

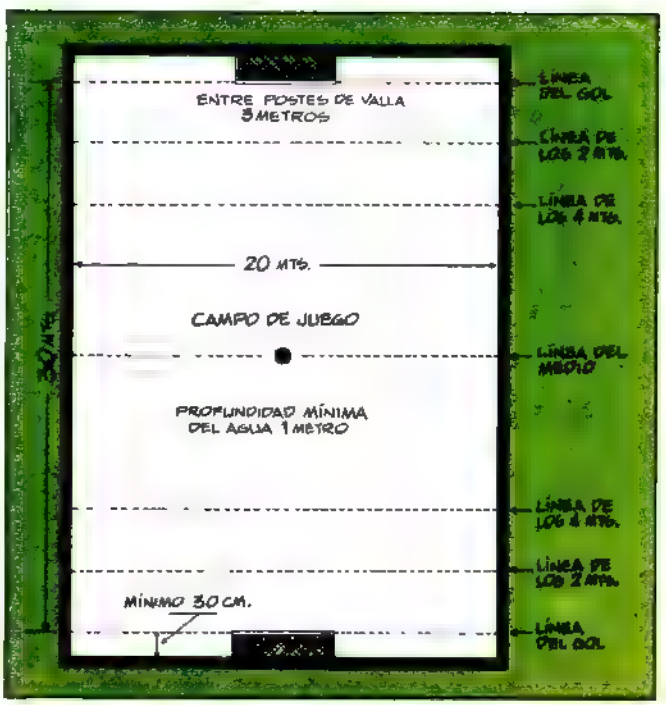
Los arcos deben tener 3 metros de largo por 0,90 de alto sobre el nivel del agua. La pelota debe pesar entre 400 y 450 gramos —menos de medio kilo—, siendo de un material sintético impermeable. El partido consta de cuatro tiempos de cinco minutos cada uno, con dos de descanso entre ellos. En caso de empate, y que sea necesaria una definición, se disputarán dos tiempos de tres minutos con uno de descanso.

El árbitro, además del pito, posee un palo con dos banderas en los extremos de color azul y blanca. Según la bandera que se agite se sabrá el equipo que debe servir una falta a su favor. Dos jueces de gol, detrás de los arcos, anunciarán los corner —con bandera roja—, los servicios de arquero con la blanca— y los goles— con ambas.

REGLAMENTO DEL JUEGO.— Al arquero le está permitido pararse, caminar, saltar desde el piso, golpear la pelota con el puño y tocarla con ambas manos, pero no puede salir de la línea de cuatro metros ni tirar la pelota más allá de la línea central.

Existen otras infracciones que se castigan con tiro libre, como las siguientes: sumergir o detener la pelota debajo del agua cuando se es atacado; tocarla antes de que llegue al agua cuando es lanzada por el árbitro; impedir el libre movimiento de un adversario cuando éste no tenga la pelota.

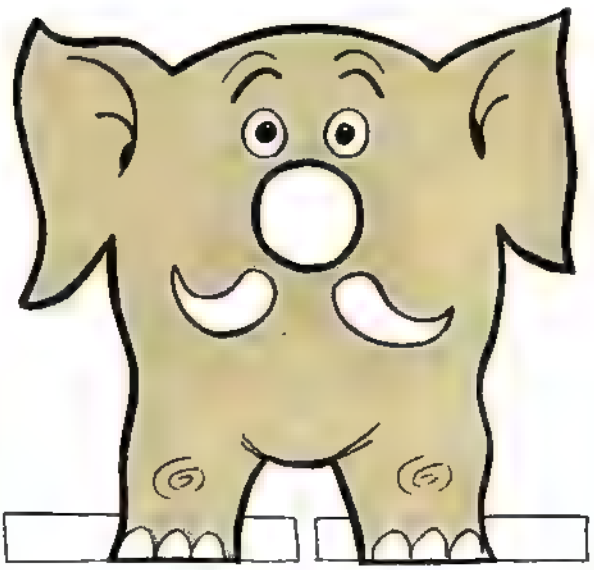
Además, se sancionan con tiros penales: sumergir o golpear a un rival, cuando no tenga la pelota, y cometer infracción dentro de la línea de cuatro metros. Los lanzamientos penales se ejecutan desde esa línea.



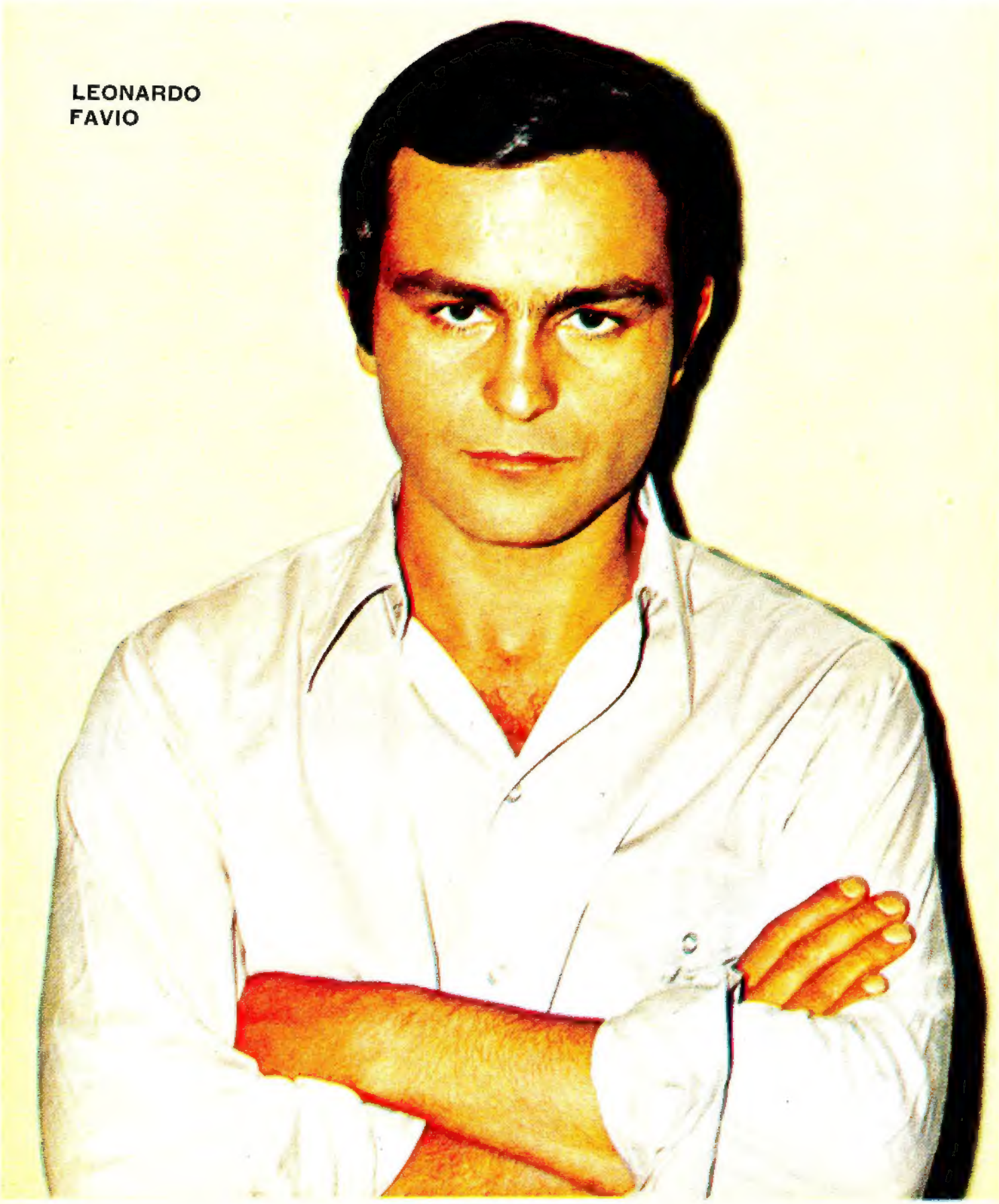
JUEGOS

MUÑECOS ANIMADOS

TÚ PUEDES HACER ANDAR A ESTE PAYASO Y AL ELEFANTITO CON SOLO MOVER LOS DEDOS. COPIA LAS DOS FIGURAS EN UN TROZO DE CARTULINA, LUEGO PÍNTALAS CON LÁPICES DE COLORES O ACUARELA Y DESPUÉS RECORTA LAS FIGURAS. NO SE TE OLVIDE HACER UN HUECO PARA LA TROMPA DEL ELEFANTE. PASA TU DEDO DEL MEDIO A TRAVÉS DE ESE HOYITO Y HAZ DOS ANILLOS CON EL PAPEL PARA COLOCAR TU SEGUNDO Y CUARTO DEDO DETRÁS DE LAS PATAS. USANDO LOS DEDOS PULGAR Y MEÑIQUE COMO PATAS TRASERAS, PODRÁS HACER ANDAR AL ELEFANTITO.
EL PAYASO PODRÁ BAILAR Y DAR PUNTAPIÉS SI TÚ PONES EL ÍNDICE Y EL DEDO DEL MEDIO EN LOS HOYITOS.



LEONARDO
FAVIO



¡SENSACIONAL!

¡MAMPATO VIAJA AHORA A LA PREHISTORIA!

LEE ESTA EMOCIONANTE AVENTURA DESDE EL PRÓXIMO NÚMERO EN TU REVISTA FAVORITA.

EL PUENTE DE CAL Y CANTO

Aproximadamente a mediados del siglo XVIII, llegó a hacerse cargo de la gobernación el condescendiente don Antonio Guill y Gonzaga, quien en la práctica delegó el mando en un hombre totalmente diferente a él: el fiero y enérgico corregidor de Santiago, don Luis Manuel de Zañartu. Los asesinatos y robos habían aumentado hasta tal punto, que Zañartu decidió dar trabajo a todos los ociosos y a la considerable población penal en la construcción de obras públicas. Los delincuentes encadenados de dos en dos y bajo la estricta vigilancia de los centinelas, comenzaron a levantar los nuevos tajamares para contener las desastrosas salidas del Mapocho. Zañartu, instalado en una simple tienda de campaña, guiaba personalmente los trabajos. Pero la obra que hizo de él un símbolo de esfuerzo fue el famoso puente de Cal y Canto. El 16 de junio de 1783, los tajamares levantados con tanto trabajo fueron destruidos por una turbulenta inundación. Bajo sus escombros quedó el cadáver del corregidor.

LA CIUDAD DE LOS CESARES

Desde los comienzos de la conquista, se rumoreaba la existencia de una ciudad al otro lado de Los Andes, en las proximidades del Estrecho. La leyenda decía que esta urbe sería riquísima en oro, plata y piedras preciosas y mantenida en el más completo aislamiento por un grupo de españoles casados con indígenas. Esta historia atrajo, por supuesto, muchos aventureros. La primera expedición efectuada en 1542, al mando de Diego de Rojas, fracasó al naufragar el barco, las otras expediciones tampoco encontraron la ciudad perdida.

Durante el gobierno de Henríquez, el padre jesuita Mascardi tuvo un sueño en que San Javier le ordenaba evangelizar a los indios chonos. Para cumplir este mandato, el sacerdote organizó tres expediciones y, además, decidió aprovecharlas para descubrir la Ciudad de los Césares. Jamás la encontró y finalmente murió en manos de los indios.

ROBINSON CRUSOE

El marino escocés Alejandro Selkirk fue abandonado, en 1703, por el capitán de la nave corsaria "Cinq Ports" en la Isla Más a Tierra de Juan Fernández. Desembarcó solo, provisto de un fusil, un hacha, pólvora, un poco de tabaco y la Biblia. Los primeros días fueron de abatimiento y de desesperación. Pero, poco a poco, el instinto de conservación le hizo amoldar su vida al nuevo ambiente natural. Construyó dos chozas, una para vivir, la otra para cocinar; se alimentaba de pescado y carne de cabra y se vestía con las pieles de estos animales. Después de casi cinco años de completo aislamiento, fue recogido por un barco mercante y regresó a Inglaterra en 1709. La vida de Selkirk en Juan Fernández fue relatada por Daniel Defoe en la novela "Robinson Crusoe". El escritor adornó los hechos reales con algunos ingredientes de su propia fantasía: incorporó al célebre Viernes, al loro parlanchín y a los caníbales con sus danzas exóticas.

COLEGIOS

Durante el siglo XVI, diversas órdenes religiosas llegaron a establecerse en Chile: primero los dominicos, franciscanos y mercedarios, después los jesuitas y agustinos. Los conventos fueron los primeros en abrir escuelas y en ellas se enseñaba, además de leer, escribir y contar, solamente latín y ciencias sagradas, con el propósito de preparar a los jóvenes alumnos para la carrera de sacerdote. En cuanto a las monjas, las primeras en establecerse fueron las clarisas y las agustinas; sin embargo, las escuelas para mujeres fueron desconocidas en aquella época. En 1747, Felipe V de España dio la tan esperada autorización para fundar una universidad, con diez cátedras, en la colonia chilena. De este modo, el 11 de marzo del mismo año, se inauguraba solemnemente la Real Universidad de San Felipe. En este establecimiento se podía estudiar teología, leyes y medicina. Su primer rector fue don Tomás de Azúa.

LA CIUDAD DE LOS CESARES

EL PUENTE DE CAL Y CANTO

COLEGIOS

ROBINSON CRUSOE